noticias - análisis - anticipos - informes - opinión

AÑO 2 - Nº 23
Abril '07

Argentina............0$
Latinoamerica......0$
Europa..............0€
USA.............0U$S
Resto del mundo..0$

GAMING FACTOR

TODAY WE PLAY IN HELL

www.GAMING-FACTOR.com.ar

TODO LO QUE QUERIAS SABER DE:

ALAN WAKE

Previews:

TODA LA INFO SOBRE: HALO 2; FRONTLINE FIELDS OF THUNDER; TWO WORLDS; PENUMBRA OVERTURE

reviews:

PARA EL DELEITE DE TODOS, REVIEWS DE:
RESIDENT EVIL 4; SILVERFALL; S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL; SUPREME COMMANDER

INFORME ESPECIAL SOBRE LA GAME DEVELOPERS CONFERENCE Y LA VIDA DE WILL WRIGHT

JUEGO DEL MES



Luego de muchos de atrasos, S.T.A.L.K.E.R. Shadows of Chernobyl vió la luz. Basado en el trágico accidente, tomamos el control de una persona que entró a la zona del desastre. Nos encontraremos sumergidos por un ambiente decadente y trataremos de sobrevivir escapando de todos los saqueadores, militares e incluso mounstruos mutantes que surgieron a causa de la explosión. Con un ambiente estilo Fallout, unos toques que recuerdan a Deus Ex y la libertad de un Elder Scroll, S.T.A.L.K.E.R. gana sin duda es el juego del mes.



INDICE

UN VISTAZO A LA REVISTA QUE TENES EN LA MANO

EDITORIAL

Si están leyendo esto quiere decir que he sobrevivido lo suficiente como para enviar esta Editorial. Para ubicarlos un poco, me encuentro escribiendo desde MaximoLAN 07. Hace 20 horas que llegué con mi PC y desde ese entonces no paramos un minuto. Toda una tarde de exposición, una noche de gaming, acompañado siempre de comida chatarra y dos entes llamados Santiago y Maximiliano. Obviamente estarán leyendo la cobertura sobre este evento en el próximo número, pero para los interesados les voy comentando que el sector LAN está funcionando de excelente manera, a diferencia de la vez anterior en la cual no hubo red por varias horas. La parte de exposición cuenta con varias marcas de renombre, pero sin embargo también se encuentran pequeñas empresas que ofrecen productos bastante interesantes… Espero que los presentes hayan prestado atención a esto, porque si no, se perdieron de algo bueno. Hay varias PCs disponibles para que el público pueda jugar o navegar por Internet, pero también se puede observar un gran número de consolas al alcance de cualquiera que desee probarlas, tanto máquinas next-gen (Xbox 360 y Wii) como consolas retro (SNES, por ej). Variedad no falta.
Bueno, como se podrán imaginar (y si no lo hacen, deberían), estoy cansado pero con ganas de seguir quemándome la cabeza. Las notas disponibles las pueden leer acá arriba, así que no voy a detallarlas. Ya nos conocen y saben lo que les ofrecemos mes a mes, así que nos aman o nos odian.

Alejandro Parisi - Jefe de redacción



STAFF

Jefe de redacción
Alejandro Parisi

Corrección
Federico Mendez
Marcos Navarro

Diseño y diagramación
Diego Beltrami
Walter Chacón

Staff Gaming Factor
Santiago Platero
Leandro Dias
Maximiliano Nicoletti
Diego Beltrami
Diego Bortman
Matías Leder
Walter Chacón
Gonzalo Lemme
Daniel Falcón
Roberto Venero

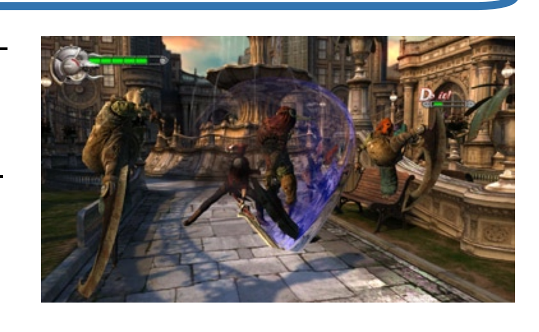
Colaboradores
Martín Petersen Frers
Darío Sardella
Manuel Cajide Maidana
Alejandro Hernández
Federico Arazi
Horacio Silvestri
Mariano Martinez
Juan Gabriel Venditti
Gabo Longhin

Asador
Julian Cantarelli

Contacto
prensa@gaming-factor.com.ar
correo@gaming-factor.com.ar

DEVIL MAY CRY 4 CONFIRMADO PARA PC







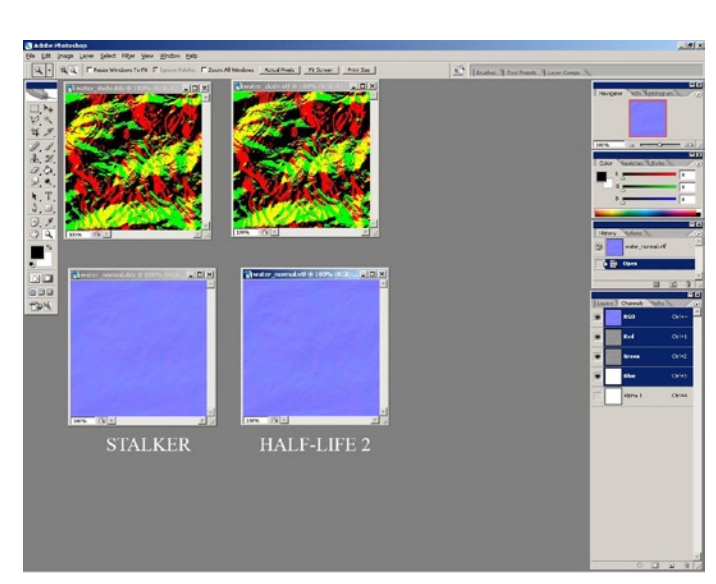
Capcom anunció que el esperado Devil May Cry 4 está en desarrollo no solo para Playstation 3, sino también para PC y XBOX 360. Anteriormente el juego era exclusivo de la consola de sony, en cambio ahora DMC4 saldrá simultáneamente para las dos consolas y para la PC, aunque la empresa no ha querido anunciar ninguna fecha estimativa.

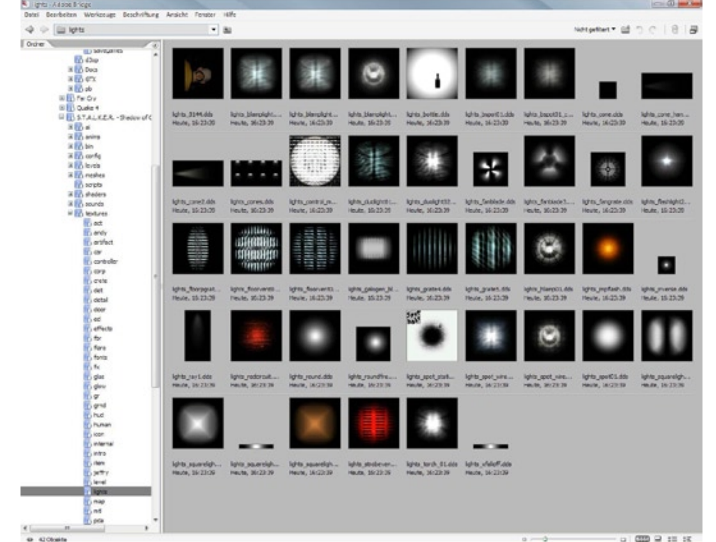
Devil May Cry 4 está siendo dirigido por Hideaki Itsuno, quien se encargó de Devel May Cry 2 (PS2) y Devil May Cry 3: Dante's Awakening (PS2, PC). El título es producido por Hiroyuki Kobayashi, quien produjo el primer juego de esta saga, y Resident Evil 4(PS2, GCN, PC).

Capcom ha sido criticado por sus probres ports (Resident Evil 4 y Devil May Cry 3), asi que esperemos que no defrauden con esta entrega, que utilizará un nuevo motor gráfico desarrollado internamente por la empresa

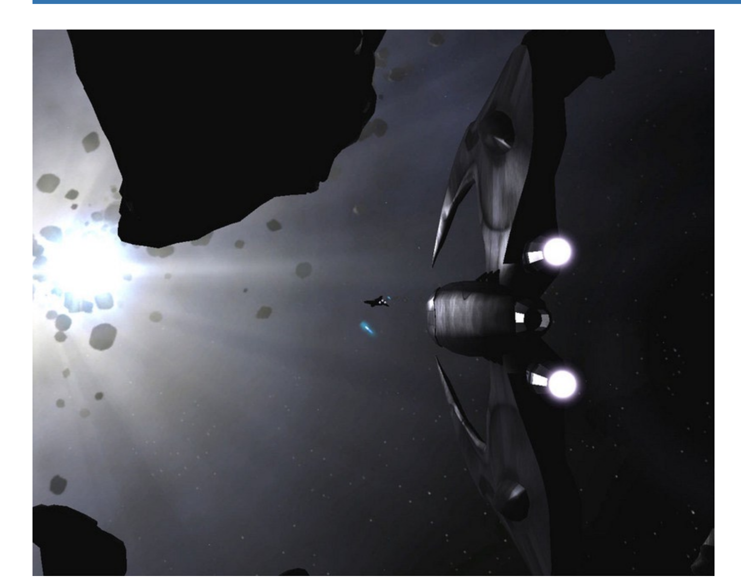
¿S.T.A.L.K.E.R. CHORRO?

Por la red de redes andan circulando discusiones y topics en distintos foros denunciando el hecho de que GSC Game World muy probablemente haya usado elementos de otros juegos comerciales como Doom3 o Half-Life 2 en su juego, S.T.A.L.K.E.R.
Entre los comentarios se muestran imágenes comparando estos elementos entre los diferentes juegos donde algunos apenas tienen algunos cambios de saturación y coloración e incluso hay algunos que conservan los nombres originales.
Por dichos de un representante de ID, se dio a entender que están investigando el tema y que verán que harán al respecto cuando confirmen si son ciertas las acusaciones.
Obviamente con esto se da a entender que si realmente GSC Game World hizo algo con elementos de Doom 3 no fue autorización de ID.





GALACTICA GALACTICA, DEMO ADAMA



A menos que sean de esas personas que molesto seguido es muy probable que no conozcan nada sobre este desarrollo. Este es un mod standalone desarrollado sobre el motor de Freespace 2. Es un simulador espacial inspirado en el fantabuloso programa de TV Battlestar Galactica.
La demo consta de una campaña single player de tres misiones single y de un modo multiplayer también. Pesa unos livianos 350 mb.

Pasen por el topic del foro oficial del mod para encontrar los links de descargas y toda la información correspondiente al release.
http://www.game-warden.com/forum/showthread.php?t=3502





COMPANY OF HEROES SE EXPANDE

Finalmente THQ y Relic anunciaron la expansión para este genial RTS. La misma incluirá dos campañas, una por cada facción nueva, que consistiran en los Británicos en Francia y los Panzer Elite alemanes tratando de repeler la operación aliada "Market Garden", y por supesto estas 2 facciones se agregaran a las existentes para el multiplayer. La expansión no requerirá del juego original para su funcionamiento y soportará DirectX10.



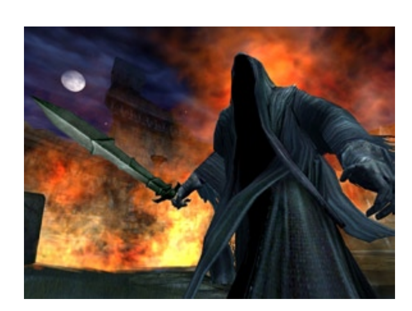


EL VIAJE MAS LARGO TIENE UN FINAL

Después de muchas idas y vueltas, que lo hacemos, que no lo hacemos, que las ganancias fueran pocas, etc, la saga "The Longest Journey" finalmente va a llegar a su conclusión. Dreamfall Chapters, nombre temporal del tercer título, concluirá la saga famosa por su fantástica historia y memorables situaciones y personajes. Pero eso sí, será lanzado por partes, de forma episódica. Aunque todavía no se sabe cuantos episodios serán, cuanto valdrán, sí se sabe que saldrá para PC y consolas de nueva generación. Los mantendremos al tanto.



YOU CAN'T SIMPLY WALK INTO MORTOR



Necesitás nivel 50. Falta menos de un mes para que este juego online basado en la famosa saga de Tolkien vea la luz.
Mientras, los que tengan una poderosa conexión a Internet, pueden intentar ocupar un lugar en la Beta del mismo, registrándose en www.lotro.com/worldtour. Suerte con eso, los aplicantes son miles y los puestos son escasos. Hay tiempo hasta el 24 de abril para testearlo, que es la fecha cuando se abren los servers oficiales.
Lo que dispongan de $$$, lo pueden ir preordenandolo, lo que conlleva algunas ofertas (la cuota mensual saldría 10 dólares o pueden jugar todo el tiempo que quieran luego de depositar 200 dólares), items únicos y la posibilidad de exportar su personaje de la beta a la versión oficial.



R600 Y 8800 ULTRA

Parece que la espera y postergación del lanzamiento de la familia R600 podrá llegar a su fin.
El argumento fue sencillo, quieren largar a todos los integrantes de la familia al mismo tiempo; o si prefieren, pueden elegir el argumento que dice que es una estrategia para reposicionar a estas tarjetas en el mercado actual.
Esta familia R600 vera la luz en Túnez a fines de abril bajo el nombre Radeon X2900. Contará con los modelos XTX, XT y XL, siendo la primera la mejor.
La tarjeta que se usará para su presentación va a ser la que cuenta con GDDR3 y proceso de fabricación de 80nm.
NVIDIA por esa misma fecha va poner a su nuevo mejor jugador en la cancha para contrarrestar el avance de su rival.
8800 Ultra es el nombre de este nuevo jugador.
En la tribuna solo se comenta que vendría a ser como una 8800 GTX overclockeada.

Como no tuvimos acceso a este tipo de tarjetas, les dejamos una foto de una vieja tarjeta de video. La unica diferencia con estas nuevas tarjetas de video, es su conector, porque en cuanto a su tamaño, son casi iguales.

2-DISC SET

Disney PIXAR

a bug's half life

collector's edition

THX

www.somethingawful.com

Ficha técnica
- Fecha de salida: 26 de Junio del 2007
- Demo: No disponible
- Género: RPG
- Compañía: TopWare
- Distribución: SouthPeak

TWO WORLDS

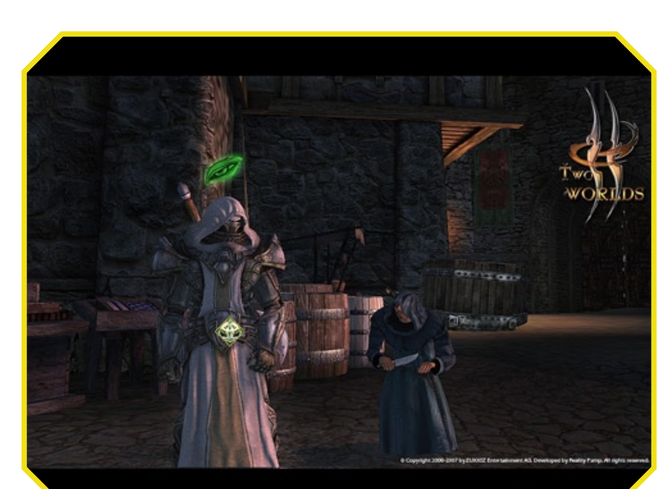
POR Maximiliano Nicoletti

ME CAÍ DE CULO

En el día a día del surfeo internetiano, la pasada de links por MSN y una dieta balanceada de papas fritas saborizadas y Cindor de más de dos meses, uno ve muchas cosas. La mayoría son alucinaciones y médicos. Pero en esos momentos en que uno está fuera del efecto de las enfermedades taiwanesas, suele ver multiplicidad de noticias acerca de juegos a venir, correos electrónicos de listas de correo, y otras tantas que no valen la pena mencionar, básicamente porque no se me ocurre ninguna y no tengo ganas de inventar nada, y de paso, hago un montón de relleno escribiendo esto mientras ustedes leen y piensan: "¿Qué carajo está diciendo este pelotudo?", sin darse cuenta que este robo ya lo hice más de una vez. Soy un genio del marketing.
Volviendo al punto, entre todos los juegos a venir, aparece este juego de rol multiplataforma, a salir en los alrededores de junio tanto para el aparatito juegueril de Bill Gates, X-Box 360, como para nuestra vieja, vetusta, destrozada y pisoteada PC. ¿Qué tiene de especial? No se. Pero leí dos pavadas y realmente me caí de culo.

DUELE MÁS DE LO QUE PARECE

Un mundo. Dos continentes. Dos bandos. Ahora es fácil explicar el por qué del nombre del juego, ¿no? Bien. Entonces se acabó la nota acá.
Debido a varias presiones a base de diversos artefactos lanzadores de plomo, me veo obligado a continuar. Los dos continentes de este mundo, albergan la existencia de diversas razas de seres pensantes y otros no tanto. No, plater no vive ahí, desgraciadamente ya tenemos suficiente con uno real como para virtualizarlo también. Entre estas razas, se encuentran los orcos, que viven su vida en busca de la conquista y la sangre de sus enemigos.



Si, soy un poeta. En el otro lado, están los humanos, elfos y toda esa pavada que todo el mundo siempre usa y no quiere admitir que leyó demasiado a Tolkien como para –no- agregarlo a su juego. Todas estas criaturas forman el primer mundo. El segundo mundo, el mundo que está más allá del entendimiento y un montón de palabras explicativas, está relegado a criaturas de procedencia curiosamente desconocida, más allá del hecho de que todas se relacionan en una forma u otra con la magia.
Los Orcos conservan un sólo deseo, un regalo de su Dios, Aziraal, derrotado ya hace mil años, la conquista. Cuando un templo dedicado a un Dios desconocido es descubierto, los Orcos ven la posibilidad de darle a su vencida deidad una nueva ubicación en el mundo, y una nueva oportunidad de venganza y conquista.
La paz llega a su fin cuando humanos, elfos y enanos unen sus fuerzas para anticipar a los orcos. Pero, poco saben estas dos facciones, el verdadero enemigo de la paz todavía no fue revelado.





SERIAMENTE, NECESITO UN ANALGÉSICO

El jugador comenzaría la aventura siendo un mercenario (¿por qué no me sorprende?) en viaje con su hermana. El nuevo templo acaba de ser descubierto por un grupo de mineros enanos. En tu viaje, acompañado de un grupo de caza-recompensas, la caravana es atacada por un enemigo al que ningún arma mortal puede dañar. Todos tus amigos son muertos o mortalmente heridos, y tu hermana desaparece de la escena sin dejar rastro, mientras vos sos salvado de milagro por un misterioso mago. Y ahí está. Sólo contra el mundo para encontrar a tu hermana. Sin mencionar que no te acordás un carajo de quien te atacó o cómo lo hizo.

NO QUIERO NINGÚN CHISTE ESTUPIDO

En Two Worlds no sos ningún tipo de mercenario amateur que tiene que hacerse desde abajo, sino todo lo contrario. Como un luchador avanzado, tu tarea va a ser la de seguir aumentando tu capacidad y conseguir habilidades que todavía no conozcas.
El juego presenta cinco escuelas de magia, entre las cuales está la necromancia. Y acá empieza la promesa más interesante de todo lo que se ha dicho acerca de Two Worlds. Todo lo que nosotros hagamos traerá repercusiones del tipo épicas sobre los dos continentes del mundo. Un hechizo de fuego sobre el pasto, puede dejar el pasto quemado por un tiempo, hasta que este empiece a crecer otra vez, lentamente. La necromancia es el mejor ejemplo de este efecto. Mientras que los cuatro elementos principales de la magia son de conocimiento general para todo mago, la necromancia es un secreto escondido al que nadie tiene acceso. Pero, obviamente, el jugador es capaz de desbloquear todos los secretos de la necromancia. Hasta ese punto, no veremos a enemigos llamando no-muertos por todas partes, esqueletos caminantes con hachas listos para aniquilarnos en la primera de cambio. Pero liberá el poder de la necromancia, y eso es lo que va a pasar. La extensión de cuanto podemos cambiar en el mundo de Two Worlds y cuanto va a quedar igual, por ahora es solo parte de nuestra imaginación, ya que hasta hora este juego es mucho blabla y pocas demostraciones.



NO ES GRACIOSO

Two Worlds es uno de los primeros títulos que tendrá incorporado el sistema Live Anywhere de Microsoft, que permitirá vincular perfiles de usuarios del sistema Live de Xbox, con usuarios de PC de todo el mundo. Por supuesto, Microsoft todavía no ha dado indicios de cuando va a ser la fecha en que habilite su sistema de vínculo, y hasta entonces, no importa cuantos juegos lo tengan, la utilización de Live Anywhere va a ser imposible.



FICHA TÉCNICA
•Fecha de salida: 30 de Marzo del 2007
•Demo: Si
•Género: Survival Horror
•Compañía: Frictional Games
•Distribución: Elexicon

Penumbra: Overture

POR Gonzalo Lemme

UN JUEGO BASTANTE OSCURO

Penumbra: Overture empezó como una demostración de diseño de juegos, un proyecto que no tenía el fin de ser un juego comercial, pero debido a las críticas positivas que obtuvo se optó por tórnalo a tal. Dividido en tres partes, esta trilogía promete ser un survival épico, no sólo por su historia sino por su vasta interacción con el medio que nos rodea. ¿Cómo es eso? Fácil, el ambiente (y cuando hablo de ambiente hablo de, por ejemplo, una habitación equipada con... digamos un escritorio, cuadros, sillas, por nombrar algunas. En varios juegos el escritorio sería básicamente decorativo, a menos que tenga alguna funcion especifica. En Penumbra: Overture un escritorio es un elemento que podemos mover voltear, y entonces, trancar una puerta con el... Todo es interactivo.

HISTORIA TÍPICA PARA UN JUEGO QUE NO LO ES.

La historia es simple y un poco estúpida al principio, aunque se va complicando a medida que transcurre el juego. El guión es bastante simple: se nos muere nuestra madre, y después de días de hacer nada y sentir grandes dosis de culpa y abandono, recibimos una carta de un hombre muerto, nuestro padre. Él nos dice que vayamos a visitar su tumba donde vamos a encontrar la siguiente pista.



Si bien en este juego podemos decir que es una aventura gráfica debido a sus típicos ingredientes, también es un FPS. Es decir, un survival horror, pero lo que tiene de único es el excesivo del entorno como -según se informa- en ningún otro título.

PENUMBRA SUENA OSCURO...

Presentando un motor físico nuevo, Penumbra es juego en primera persona que presenta uno de los miedos más comunes del mundo: la oscuridad. Ambientes muy oscuros que tendremos la oportunidad de alumbrar con pequeñas fuentes de luz, tales como linternas, bengalas, fósforos o barras fluorescentes. Por su puesto que los escenarios son acordes al título del juego, tumbas, cementerios, oficinas destruidas y abandonadas, incluso hasta Groenlandia (de noche, por supuesto).

TÍTULOS SIMILARES Y SU PRINCIPAL DIFERENCIAS

Las críticas se refirieron a este título como un juego similar a FEAR o Call of Cthulhu (y jugando la demo puedo confirmar que tiene un aire a), pero a diferencia de estos títulos, no es conveniente mostrarnos a nuestros enemigos. Es más fácil ser sigilosos y seguir la recomendación de los creadores del juego: usar el escenario para todo.

Así será entonces, un juego más de lo mismo, pero distinto, presentado en tres partes de aproximadamente de 15 hs de juego (poco a mi gusto).



FICHA TÉCNICA
•Fecha de salida: 5 de Mayo
•Demo: No disponible
•Género: FPS
•Compañía: Bungie
•Distribución: Microsoft

Halo 2

POR Gabo Longhin

EL REGRESO DE LOS BLOQUES ESPACIALES

Halo Combat Evolved fue un título revolucionario quizás, para los FPS de consolas. Su lanzamiento en Xbox fue todo un éxito, pero su tardio port a la PC, hizo que pase como un juego más. Halo 2 nuevamente fue un éxito en XBOX, consiguiendo altísimos puntajes y colocándose, en la crítica internacional, como EL juego de esa consola, por encima de su predecesor, allá por su lanzamiento en el 2004. Tres años más tarde, Microsoft decide traer su gran éxito a la PC, para asi poder promocionar Windows Vista y su servicio LIVE.



...Y A QUIEN O QUÉ TENGO QUE DISPARAR????

En esta secuela vuelven las características del gameplay del primer Halo, nuestro personaje –Master Chief- sólo puede llevar 2 armas a la vez, y dos tipos de granadas (las cuales pueden lanzarse sin necesidad de quitar el arma). Aunque la secuela agrega la posibilidad del dual wield de algunas armas pequeñas y también al fin podremos usar la espada de energia que tantos dolores de cabeza nos causaba en manos de nuestros enemigos. El sistema de salud sigue siendo similar, mientras no suframos daño nuestro escudo se regenera y de la misma manera vista en Call of Duty 2, Y al igual que en ese juego, no existirán botiquines disponibles para la salud, solamente tendremos que preocuparnos que nuestro escudo siempre este cargado lo suficiente, y tampoco tendremos en pantalla ninguna barra de salud por la cual guiarnos. Otro de los puntos fuertes del primer juego de la saga, fue el uso de vehículos, y los fanáticos estarán contentos de saber que veremos algunos nuevos en la secuela, y algunos viejos conocidos, como el 4x4 Warthdog y el Covenant Ghost. En cuanto a los enemigos, la raza alienígena conocida como Covenant siguen siendo el antagonista de la serie, aunque cabe aclarar que todavía no hemos visto el fin de The Flood.

¿CANSADOS DEL MISMO LUGAR?

Una de las críticas que tuvo Halo fue lo repetitivo de los diseños de los niveles, sobretodo cuando nos encontrábamos con la raza parasitaria conocida como The Flood.
Halo 2 promete un escenario mucho más variado, fuera del fantástico mundo de ciencia ficción que da nombre al juego, la acción comienza con un ataque de los Covenant, lo que nos pone rápidamente en defensa de la Tierra. Aunque los viajes espaciales en Halo 2 siempre estan a la orden del dia. Quizás lo mas importante a nivel de historia, sea el hecho de que jugaremos desde el punto de vista de los alienígenos, tomando control de su Arbiter, el equivalente Covenant del Master Chief.

MÁS ALLÁ DEL SINGLE PLAYER

Siguiendo con las similitudes con su antecesor, en Halo 2 podremos jugar la campaña en modo coperativo. Y al igual que en la consola, este juego hará uso del sistema Live, en su versión para Windows Vista, el cual ofrece una simple interfaz que nos permitirá encontrar fácilmente el mapa o el tipo de juego que nos interesa, al igual que nos muestre jugadores de nuestro mismo nivel gracias a sus sitema de ranking. El multiplayer soporta hasta 16 jugadores y 7 distintos modos de juego, como Slayer (deathmatch versión halo), el archiconocido Capture the Flag, King of the Hill donde deberemos mantener control de una posición estratégica; y como no podía faltar, tiene un modo de juego similar al de la serie Battlefield o el Onslaught de UT2004

GRÁFICOS "PAST GEN"

Uno de los aspectos que ya está causando algo de revuelo en Internet, son los screenshots de la versión PC de Halo2. Éstos muestran que en el apartado gráfico el juego no ha mejorado considerablemente con respecto a su versión consolera del 2004. Las texturas no son de gran calidad y los modelos no están a la altura de juegos como FEAR o HL2. Lo que nos lleva a pensar que el juego es solamente exclusivo de Windows Vista como una medida para promocionar el uso de este sistema operativo y el sistema de conexión Games for Windows Live y no para hacer uso de las cualidades gráficas de DirectX10. No está de más adarar que el juego vendrá optimizado para ser jugado tanto con el tradicional control de Mouse y teclado, o para el pad de xbox 360 en su versión de PC.

¿QUE NOS DEPARARÁ EL FUTURO?

Solo resta ver si esta vez el duo Bungie-Microsoft trae un Halo a las PCs con posibilidades de competir con otros FPS, solo resta ver la recepción del público "pcero" de Games For Windows Live y el multiplayer de Halo2, lo que fue y sigue siendo todavía su punto más fuerte en el mercado consolero.



- Fecha de salida: 16 de Marzo del 2007
- Demo: Disponible
- Género: RTS
- Compañía: Nival
- Distribución: Paradox

FRONTLINE FIELDS OF THUNDER

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL Y ADIVINEN: OTRO RTS!

POR Gabo Longhin

Nival, creadores de Blitzkrieg nos traen un nuevo juego de estrategia de la Segunda Guerra Mundial, deja vu? Tal vez, aunque este juego está encaminado a ser históricamente correcto,

UN POCO DE HISTORIA

Frontline Fields of Thunder esta basado en un hecho histórico concreto, el choque de titanes, más conocido como la Batalla de Kursk. Ocurrida en el frente soviético de la guerra, este fue la mayor batalla de tanques de toda la historia, con Rusia a la defensa, y posterior contra ataque, fundamental para la posterior victoria en Stalingrado. Terminada la mini clase de historia, el juego promete seguir históricamente la campaña, con el interesante agregado que nos dejará jugar con los germanos.



¡¡¡QUIERO MIS TANQUES YA!!!

Tendremos a nuestra disposición los famosos tanques alemanas Panther, y sus contrapartes T-34 rusos, entre las 120 unidades reales que se enfrentaron en esa batalla, cuyas fuerzas y debilidades Nival promete serán completamente acordes a las especificaciones técnicas de la época. Este RTS se encuentra más cercano a la línea del Sudden Strike, donde comandamos tropas que se nos asignan al principio de cada misión, por lo cual debemos ser muy cuidadosos a la hora de planificar nuestro ataque. No hay posibilidad de recolectar recursos y reponer nuestras bajas. El juego contará con 20 misiones que se desarrollarán de una manera lineal, por ejemplo podremos tener refuerzos solamente si en la misión que estamos jugando históricamente existieron realmente refuerzos en el campo de batalla. El terreno será un punto fundamental a la hora de plantear las misiones, ya que conservar las alturas, atacar por los flancos hará la diferencia a la hora de la victoria o derrota de nuestras tropas.



¿Y LOS BRILLITOS?

Los gráficos serán totalmente en 3D, usando una versión mejorada -shaders de moda y reflejos de agua obligatorios- del Enigma Engine usado en Blitzkrieg, que nos garantizará un ambiente que puede ser destruido en su totalidad. No es el mejor motor en cuanto a calidad gráfica, pero cumple su trabajo a la perfección. Si todavía tienen sed de comandar tropas en el conflicto armado mas grande del siglo XX pero con una dosis de realismo, este puede ser su juego.

Alan WAKE

Ficha Técnica:
Desarrollo: Remedy
Distribuye: Microsoft Game Studio
Demo: No disponible
Fecha de salida: When it's done

Este nuevo proyecto fue anunciado un par de años atrás pero sin ofrecer demasiados datos a la prensa por lo que hasta hace unos meses, muchos aspectos del juego eran una incógnita. Lo único que sabíamos a ciencia cierta era que se trata de una thriller psicológico plagado de misterio y acción, condimentado con unos gráficos espectaculares. Hoy en día, sabemos mucho más sobre este clásico en potencia y todo, absolutamente todo, se lo contaremos a continuación.

Remedy Enterteinment no es una empresa finlandesa que suela sacar muchos títulos por año. O mejor dicho, es una empresa que saca muy pocos juegos, pero que por suerte nunca decepcionan. El primer recuerdo que tengo de dicha desarrolladora hace que me remonte a un momento no demasiado lejano de mi vida, cuándo todavía no llegaba a ser ni siquiera un púber. Corría el año 1997 y yo andaba por los nueve añitos, cuando un señor pelado y con anteojos llegó a mi casa para hacer entrega de lo que sería mi primera PC. Algún día les contaré todos los cursos que mi viejo me obligó a hacer antes de comprármela, entre ellos uno de Feng Shui, para que aprenda a controlar mi ira en caso de que la temida pantalla azul decidiese atacar mi hermoso Windows 95. Hoy en día agradezco dichas enseñanzas. Volviendo al año 1997, tengo que decir que no voy a olvidar jamás aquel título con el que probé mi poderosa Pentium 133 con 16 MB de RAM. Death Rally se llamaba y funcionaba en DOS, por lo que venía con un filtro anti petes automático, cosa que hoy en día añoramos. Ese juego se trataba de un arcade de carreras isométrico, en donde todo valía a la hora de ganar. Para más datos, lean el cuadro que acompaña esta majestuosa nota que están teniendo el privilegio de leer. Ustedes se preguntarán qué carajo tiene que ver un jueguito de carreras de hace diez años con Alan Wake, uno de los títulos más prometedores y ambiciosos de los últimos tiempos. La respuesta es muy sencilla: Alan Wake es el cuarto título que lanzará Remedy Enterteinment desde Death Rally, que dicho sea de paso, fue el primero. Y si tenemos que Max Payne I y II son los otros dos juegos programados por esta hermosa compañía, no quedan dudas de que el tiempo que se toman no es en vano.



The Dream is my reality

Ya desde arranque, los muchachos de Remedy nos sorprenden con un argumento espectacular, plagado de guiños a distintas obras que más de uno podrá observar a simple vista. Como dije anteriormente, se trata de un thriller psicológico con todas las letras, por lo que estén preparados para una historia que se aleja de los cánones tradicionales. Alan Wake era un escritor de novelas de terror muy exitoso, cuya inspiración a la hora de redactar provenía de ciertos sueños que tenía al estar en presencia de su mujer. Un día, esta última desaparece de forma repentina y misteriosa, por lo que Alan deja de recibir la inspiración onírica con la que logró hacerse famoso. Pero no sólo eso, también su estado psicológico empeoró notablemente, lo que lo lleva a refugiarse en un pequeño pueblo en los suburbios de Washington llamado Bright Falls. Allí conoce a una muchacha muy parecida a su esposa y comienza a tener pesadillas que le servirán de inspiración para la realización de un nuevo libro. El problema surge cuando todo lo escrito empieza a cobrar vida, generando una atmósfera de terror constante. Durante el día, todo será normal, mientras que por las noches, en la oscuridad, cientos de extraños seres intentarán eliminar a nuestro protagonista, o quizá someterlo a algo mucho peor que la muerte…
Como verán, se trata de un guión digno de una película de suspenso y hará estremecer a más de uno.
Y sólo se trata del comienzo. Los programadores no han querido dar más detalles para no arruinarnos la sorpresa, pero han dejado entrever que a lo largo de la aventura se irán produciendo extraños acontecimientos que nos harán dudar de la salud mental de Alan. Allí estará una de las mayores atracciones del juego: el no



Además de ser el nombre del protagonista, el juego se llama Alan Wake por otros motivos. En primer lugar, se produce un juego de palabras con dos términos en inglés: "Wake" y "Awake", que significan despertarse y estar despierto, respectivamente. Esto hace referencia al insomnio que sufre Alan desde la desaparición de su mujer. También el nombre del pueblo tiene un significado especial: "Bright (luz, brillo) Falls (caída)" tiene relación con la vulnerabilidad de las criaturas del juego, que justamente será la luz, y por ello no atacarán de día.







saber nunca si lo que vivimos es la realidad o el producto de una mente desquiciada. O quizá una mezcla de ambas.
Está claro que nuestros enemigos no serán solamente humanos comunes y corrientes. En las oscuras noches de Bright Falls, podremos encontrar cualquier cosa. Por lo visto en el último trailer, tendremos que lidiar contra una secta de misteriosos encapuchados que intentarán atraparnos. Pero recuerden, todo lo que irá sucediendo ya está escrito. La pregunta que todos nos hacemos es si Alan podrá cambiar el final de la historia o morirá en el intento.

Para asustarte mejor

Cuando vimos por primera vez lo que iban a ser los gráficos de este juego, simplemente no lo podíamos creer. Todos especulábamos con que lo que podía verse en las fotos eran escenas cinemáticas y no el verdadero engine. Nada más lejos de la realidad. El motor gráfico utilizado es uno de los más potentes que han sido creados hasta la fecha. Algunos recordarán una conferencia que hizo Intel el año pasado, en donde mostraba el poder de sus procesadores con doble núcleo. Bueno, el juego utilizado era ni más ni menos que Alan Wake. Lo primero que podía observarse era unos modelos de personajes hiperrealistas donde, a diferencia de Doom 3, el protagonista parece un ser humano y no un muñeco de cera. Las expresiones faciales son algo de no creer, debido a la enferma cantidad de detalles que podremos observar. Para colmo, los movimientos musculares se realizan de una forma extremadamente sutil, sin nada que envidiarle a las más avanzadas técnicas de animación tridimensional. Pero donde más se desataca este sorprendente motor gráfico es en los ambientes exteriores. Tendremos total libertad a la hora de recorrer el pueblo, en donde abundarán los sectores al aire libre, repletos de una bellísima vegetación montañosa. Pareciese que el mundo que nos rodea se encuentra vivo, en donde todo es paz y armonía. Al menos durante el día, ya que cuando baja el sol, todo cambia drásticamente. Las más siniestras criaturas saldrán de la oscuridad para hacer un poco más difícil la vida del protagonista y terminar con la atmósfera de tranquilidad reinante. Cuando llega la noche, los efectos de luces pasarán a tener un papel central. Para iluminarnos tendremos que utilizar una linterna, que se convertirá en nuestra mejor amiga. Otros efectos, como el del agua, también poseen una calidad pocas veces vista. Claro está que para poder disfrutar de todos estos detalles al máximo, tendremos que disponer de una computadora bastante potente, por no decir un monstruo de última generación. Obviamente el título soportará distintos tipos de configuraciones, pero aquellos que no dispongan del hardware adecuado se perderán de gran parte del encanto de Alan Wake.



Si todo esto les parece poco, esperen a ver el sistema de física. Para lograr efectos lo más realistas posibles se utilizó el motor físico Havok que permitirá mover y destruir distintos objetos del escenario con total naturalidad. En los videos mostrados en la conferencia de Intel se pudieron apreciar los efectos de un tornado en el medio del pueblo. Los resultados fueron una lluvia de objetos volando de un lado al otro, mientras las estructuras cercanas se iban destruyendo poco a poco.
Uno de los objetivos que se plantearon los desarrolladores se relaciona conque ninguna estructura sea igual a otra. En toda la ciudad será imposible encontrar dos casas idénticas, tanto en el exterior como en el interior. Las distintas estructuras serán vitales para sobrevivir durante las noches, pero no por eso menos inseguras. Recuerden que muchos sucesos serán poco menos que impredecibles por lo que quedarse escondido no será siempre la mejor alternativa.

A la misma hora, por el mismo baticanal

La estructura del juego no será para nada lineal ya que tendremos absoluta libertad para recorrer el pueblo. Sin embargo, la historia estará dividida en capítulos, como si se tratase de una serie de televisión. Por lo tanto, para avanzar en la aventura deberemos cumplir con determinadas misiones cuyos objetivos podrán cumplirse de diferentes maneras. Esto no sólo servirá para ofrecernos una mayor variedad sino también para ir cambiando sutilmente el argumento. Nuestras decisiones irán influyendo en el desarrollo del juego, que nos ofrecerá varios finales de acuerdo a lo que hayamos hecho previamente.
A lo largo de los distintos episodios iremos relacionándonos con nuevos personajes que serán de vital importancia en determinados momentos. Si bien podremos establecer diálogos con todas las personas que se crucen en nuestro camino, algunas nos ayudarán más que otras, ofreciéndonos información útil o misiones trascendentales para terminar el juego. En lo que se refiere a la estructura de estas últimas, podemos decir que serán bastante variadas. Por lo visto en uno de los últimos videos, en muchas de ellas deberemos dirigirnos desde un determinado punto hacia otro lejano, interactuar con determinados personajes e investigar ciertos acontecimientos. A pesar de que los momentos de acción trepidante al mejor estilo Max Payne no escasearán en este juego, habrá partes en las cuales será necesario poner a prueba nuestra cabeza para la resolución de ciertos enigmas. Recuerden que como en todo thriller psicológico, habrá una buena dosis de misterio, por lo que en varias ocasiones quizá nos sintamos un tanto desorientados y debamos investigar para paliar nuestras dudas o incluso seguir acumulando incógnitas.
Al disponer de libertad absoluta para recorrer Bright Falls, todo parecería indicar que Alan Wake se trata de otra copia de Grand Theft Auto. Por ello, los programadores dijeron en una entrevista que el sistema de juego será muy diferente al visto en el título de Rockstar ya que se acentuarán los elementos típicos de una película de suspenso. Las conversaciones tendrán un rol muy importante y habrá escenas cinemáticas muy cuidadas.
Para evitar que el título se vuelva monótono, cada episodio tendrá objetivos y temáticas diferentes a las anteriores, ofreciendo giros argumentales inesperados así como situaciones de tensión pocas veces vistas en un juegos de este tipo. Todo esto nos hace recordar levemente a







Fahrenheit, aquella excelente aventura de Quantic Dreams que trataba de emular a una película, aunque en Alan Wake los elementos fílmicos alcanzarán otro nivel.

Homenajes

Como mencioné anteriormente, el guión de Alan Wake dispone de continuos guiños a distintas obras clásicas. El guión está a cargo de Sam Lake, el mismo que se encargó de crear la historia de la saga Max Payne, por lo que no faltarán distintas menciones a su anterior trabajo. Pero más allá de eso, a continuación incluiremos una descripción de algunas de las obras que nuestro amiguito Sam se encargó de afan… Digo, homenajear:

Twin Peaks: Las comparaciones que pueden hacerse con esta serie creada a principio de la década pasada por el excelente director y guionista David Lynch no son pocas. Tanto en Alan Wake como en Twin Peaks, las ciudades en donde transcurre la historia se encuentran en Washington. Obviamente el argumento de ambas obras difiere bastante, pero es también hay algunos puntos de convergencia. En la serie, un agente del FBI se encarga de investigar la muerte de una chica llamada Laura Palmer, ocurrida en circunstancias bastante particulares. En el juego, el protagonista, entre otras cosas, se encargará de investigar la desaparición de su pareja.
La atmósfera de suspenso que impera en la serie será muy similar a la que podremos observar en este juego de Remedy.

In the Mouth of Madness: La película dirigida por John Carpenter es un clásico del terror y también guarda muchas semejanzas con el juego. En ambas obras, el protagonista es un escritor de novelas de miedo que no parece distinguir, por una u otra razón, entre la realidad y la ficción.
Esta película tiene muchos homenajes al maestro H. P. Lovecraft, por lo que estaríamos hablando de una cadena de influencias enorme.

Fahrenheit: El objetivo de este juegazo creado por Quantic Dreams es emular lo más posible la atmósfera de una película de suspenso. La ambientación con muchos tintes cinematográficos estará presente también en Alan Wake.

Silent Hill: ¿No les parece conocido un argumento en el cual un hombre pierde un ser querido e intenta encontrarlo en un pueblo desconocido? Además, las noches del Bright Falls son similares a las de Silent Hill, además de que en ambos juegos encontraremos personajes misteriosos y horribles criaturas que intentarán terminar con la miserable vida del protagonista.

Alone in the Dark: El juego que creó el género Survival Horror. Muchos aspectos en la ambientación y jugabilidad de Alan Wake también están presentes en este clásico de todos los tiempos.



Max Payne: Obviamente, en Alan Wake habrá más de un guiño a la anterior creación de Remedy Enterteinment. Ya de arranque, tanto Max como Alan han perdido a sus esposas y no han podido superar dicha pérdida. Además, muchos especulan con que el famoso efecto “Bullet Time” también estará presente en este nuevo juego.

Películas de terror clásicas: El ataque de zombies u otras criaturas por la noche, mientras que aprovechan el día para descansar, es un recurso muy utilizado en películas y novelas de terror. El exponente más reciente es la última novela de Stephen King, Cell, que será adaptada al cine por Eli Roth, el mismo que dirigió Hostel hace un par de años.

Ma’ que Magnum, pasame la linterna

En ninguno de los videos mostrados hasta la fecha se ha podido ver en acción es sistema de combate de Alan Wake. Está claro que luego de su trabajo en la saga Max Payne, la gente de Remedy tiene una vasta experiencia en tema y no quiere que el público sepa demasiado, al menos de momento. Lo que hemos podido averiguar es que no faltarán situaciones de acción en tercera persona. Por las imágenes que se han podido ver, de momento pareciese que el sistema de combate guarda ciertas reminiscencias con los principales exponentes del género survival horror, es decir, Resident Evil o Silent Hill. Sin embargo, no son más que especulaciones ya que nada se sabe a ciencia cierta. También podría especularse con la presencia del clásico efecto “Bullet Time”, que tan de moda está por estos días. Para lo que no lo saben, este efecto hace que nuestro personaje se mueva de forma normal, mientras que el resto del mundo se ralentiza notablemente.
De lo que sí estamos seguros es del importantísimo papel que tendrá la luz, y en especial la linterna, en los combates. La mayoría de las criatura enemigas sólo atacarán en la oscuridad, por lo que serán vulnerables a todo tipo de luz. Entonces, si combinamos la linterna con un arma de fuego tradicional, podremos lograr resultados realmente efectivos. A medida que van transcurriendo los capítulos en la historia, los días se harán cada vez más cortos, por lo que será necesario estar siempre alerta.
Otro factor interesante será el nivel de interacción con el entorno que nos rodea. La gran mayoría de los objetos, incluso los más pequeños, podrán utilizarse o bien destruirse. Si hay una explosión, veremos como todas las pequeñas partes que componen una estructura volarán por los aires.
Para trasladarnos por las calles de Bright Falls tendremos la posibilidad de utilizar vehículos, que también nos servirán como armas para eliminar a determinados enemigos. Esto hace que la cantidad de opciones a la hora de combatir sea muy elevada.



Exclusivo para Windows Vi$ta

Lamentablemente, Alan Wake será distribuido por Microsoft y, por lo tanto, únicamente funcionará con la última edición de su sistema operativo. Esperemos que para cuando sea lanzado a la venta ya esté disponible un service pack que solucione y optimice un poco este reciente Windows Vista. Y si no es mucho pedir, que venga de regalo una PC con el hardware necesario para correrlo decentemente.

“When It’s Done”

Cuando se les preguntar a los programadores la fecha tentativa de salida, estos responden con la frase popularizada por los creadores de Duke Nukem Forever: “When It’s Done”. Sin embargo, los pronósticos con Alan Wake son mucho más alentadores ya que al parecer el juego se encuentra en una etapa muy avanzada de desarrollo y es probable que salga a la venta a fines de este año. Y de última, mientras más tiempo se demore la salida, más tiempo tendremos para actualizar nuestras computadoras tercermundistas, así que mire por donde se lo mire, todo es ganancia.



nuestros generos


arcade / acción:
Abarca básicamente todo juego de plataformas, tercera persona o acción.


aventura gráfica:
Juegos de aventura, tanto point & click como otros sistemas que conserven el estilo de juego.


carreras:
Bolidos al volante o manubrio. Digamos que se entiende por si solo de lo que hablamos.


deportes:
Futbol, pasion de multitudes y otros deportes caen dentro de esta categoría.


estrategia:
Por turnos, en tiempo real e incluso tycoons y puzzles pueden encontrarse bajo este símbolo.


FPS:
First Person Shooters, o juegos en primera persona son los que se encuentran agrupados aqui.


rpg:
Los juegos donde deberemos desarrollar un personaje y relacionarnos en un mundo virtual.

nuestro sistema de puntuación

90% - 100% [clásico] Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género. Los juegos de esta categoria son altamente recomendados por nuestra revista y por ellos son acompañados de un icono que lo representa.

80% - 89% [excelente]	Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.	50% - 59% [regular]	Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.
70% - 79% [muy bueno]	No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.	30% - 49% [malo]	Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.
60% - 69% [bueno]	Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.	0% - 29% [patético]	¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

Ficha técnica — requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 1.5Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: ALTAR GAMES | Distribuidor: CENEGA | Soporte Multiplayer: No posee



UFO: AFTERLIGHT

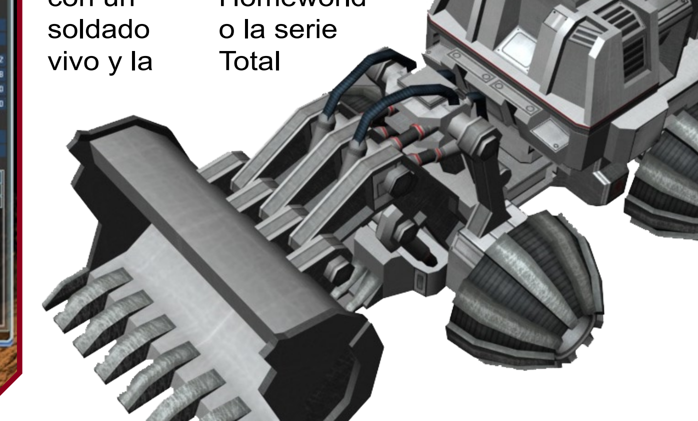
POR Daniel Falcón

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

Se armó despelote en la Tierra con un grupete de aliens, y como resultado: KAPUTT.
Chau Tierra.
Otro grupo de aliens, en desacuerdo con la masacre masiva, ayuda a huir a unos pocos supervivientes; algunos de ellos permanecen a bordo de la nave Laputa (sin chistes alusivos, please) en órbita alrededor de la Tierra, mientras otros tratan de establecer una colonia en Marte.
En la base marciana se encuentra lo poco que queda de la raza humana: una veintena de personas entre científicos, técnicos y soldados; y el Mausoleo, eh, no, digo, el Monumento Criogénico, donde está hibernado el resto de la futura colonia, a la espera de la transformación de Marte en un lugar habitable para los humanos ("esperando el tiempo en que Marte sea capaz de alimentar más que unos pocos bravos pioneros" sic)

¿TE GUSTAN LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA? ¿TE GUSTA LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL?

A mí me gustan y he jugado buena parte de lo que salió en este género, muchos muy buenos juegos; muchos más del montón; y algunos francamente lamentables.
Pero la gran mayoría de los juegos de estrategia tienen algo en común, que en ciertos aspectos puede ser considerado como un defecto. Me refiero al hecho de que en la gran mayoría de ellos, dentro de una campaña las misiones individuales son hechos aislados entre sí, y lo que importa es ganar dicha misión y no tanto la forma en que se gane. Uno puede terminar con un soldado vivo y la base arrasada; con 1.548.623 unidades upgradeadas al máximo; habiendo apenas explotado los recursos; o expoliado totalmente el mapa. Da lo mismo, ya que en la misión siguiente arrancamos con un par de constructores, seis o siete unidades de combate y determinada cantidad de dinero (o comida, madera, piedra, oro o lo que catzo sea que se use como recurso) Esto hace que el cuidado de las unidades no sea en general algo especialmente relevante.
Por supuesto, hay excepciones. Podemos nombrar al Sid Meier's Pirates, Homeworld o la serie Total

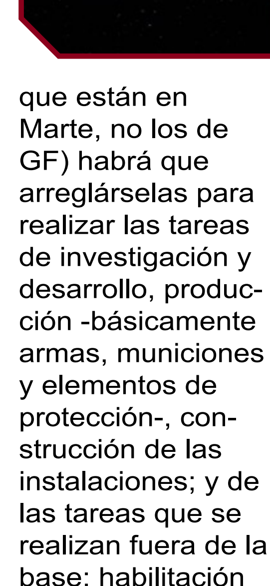


War, como ejemplos de estratégicos que se apartan de la descripción anterior. No obstante, el hecho de poder reclutar constantemente (Pirates), o de producirlas continuamente (Homeworld, Total War, etc.), si bien nos induce a cuidar más de ellas, nos lleva a aceptar las bajas como algo lamentable pero inevitable.

ESTE UFO ES UN ESTRATÉGICO DISTINTO

Como decía más arriba, contamos con una base y alrededor de 20 personas para desarrollar todas las tareas en ella. El objetivo es hacer de Marte un lugar seguro en el que vivir, para poder despertar a los durmientes y así asegurar le supervivencia de la raza humana. Pero no sólo tenemos que luchar contra la fuerza hostil que representa el propio planeta con sus inhóspitas condiciones, sino que además habrá alienígenas disputándonos el territorio.
Los Beastmen y los Reticulans tienen sus propias ideas respecto a la propiedad del planeta, y si bien los marcianos han desaparecido, dejaron atrás gran cantidad de robotitos con ganas de romper las... Con nuestros 20 gatos locos (los





que están en Marte, no los de GF) habrá que arreglárselas para realizar las tareas de investigación y desarrollo, producción -básicamente armas, municiones y elementos de protección-, construcción de las instalaciones; y de las tareas que se realizan fuera de la base: habilitación de nuevos territorios para ser ocupados, conquista y defensa de los mismos, y construcción de minas, estaciones de terraformación, de radares, etc.
El personal está especializado, es decir que no puede hacer cualquiera cualquier cosa. Los científicos llevan a cabo las tareas de investigación, y en el exterior la construcción de sondas geológicas y estaciones de terraformación; los técnicos se dedican a la producción y construcción de las instalaciones, y en el exterior a la construcción de las minas y radares; en cuanto a los soldados ¿a que no adivinan a qué se dedican? Ahora bien, el hecho de no poder producir



unidades a gusto y piacere nos lleva a valorar más a cada una de ellas, teniendo que cuidar sobre todo a los soldados, para que en lo posible regresen todos vivos de cada misión, ya que cada uno es irreemplazable.

Algunos personajes tendrán solamente una especialización, en tanto otros podrán poseer dos





de ellas -por ejemplo soldado y científico- pudiendo realizar cualquiera de las dos tareas.
Además, cuando no estén trabajando, se los puede poner a entrenar en sus respectivas especialidades, según un sistema de puntajes dependiente del nivel alcanzado por el personaje en cada especialidad.
Así, los soldados ganan puntos y suben de nivel con los combates; los científicos con las tareas de investigación y con las misiones fuera de la base; y los técnicos también en las tareas fuera de la base, en la producción y en la construcción de edificios.
Todo el juego de principio a fin se desarrolla en tiempo real, pudiendo pausarlo para dar órdenes y reanudarlo en cualquier momento.
Los recursos se obtienen construyendo minas en los territorios ocupados cuando estos contienen determinado elemento. Para los distintos edificios y procesos se necesita energía, metal, combustible, químicos, cristales y metales nobles.
Presenta también un apartado diplomático mediante el cual podemos tener una cierta relación con las demás facciones en disputa, así como con los otros sobrevivientes a bordo de la Laputa, una vez que hayamos desarrollado las comunicaciones de largo alcance.

HASTA ACÁ SUENA BIEN ¿DÓNDE ESTÁ LA TRAMPA?

Un punto en contra es el hecho de que no resulta muy clara la forma más conveniente de llevar a cabo las investigaciones. No es fácil ver qué tipo de investigación es realmente importante y puede pasar que una que dejamos “para más adelante” resulta fundamental para hacernos la vida más fácil.

Los gráficos no son nada destacable, las pantallas de Investigación, Producción, Almacenamiento, etc. son 2D, mientras que la vista de la base es 3D, al igual que la vista en el campo de batalla, con posibilidad de rotar la cámara 360º y de desplazarla libremente por el mismo.
En cuanto a las voces ¡Dios mío! Cada personaje tiene su propia voz, pero las frases que dicen son siempre las mismas. A veces, da ganas de dejar que los maten sólo para no tener que seguir escuchándolos.
En combate los disparos de un arma de proyectiles suenan distinto que los de una de energía, la explosión de un cohete se oye diferente que la de una granada, incluso se escucha cuando se recarga un arma. En este aspecto cumple.
La música está presente, pero hay que esforzarse para escucharla, no molesta, pero tampoco aporta nada.

CONCLUSIONES

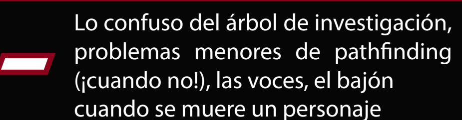
Un estratégico en tiempo real con una campaña que se prolonga a todo lo largo del juego, con un número de unidades limitado, a las que hay que cuidar más que al oro. Una forma diferente de encarar la estrategia.



PUNTAJE



La campaña continua, el cuidado hacia las unidades, uno termina encariñándose



Lo confuso del árbol de investigación, problemas menores de pathfinding (¡cuando no!), las voces, el bajón cuando se muere un personaje

Un estratégico distinto y fresco

78%

MUY BUENO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.8Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 8Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Gas Powered Games | Distribuidor: THQ | Soporte Multiplayer: 8 personas LAN o Internet

Supreme Commander

Total Annihilation Reborn

POR Walter Chacón

Finalmente salió un título que nos tenía esperando a varios desde hace rato. Bueno, salió el mes pasado y tendría que haber sido analizado para el 22, pero la facultad no es mi amiga y los deadlines tampoco a partir de hoy. Los motivos TIENEN que ver con World of Warcraft, pero eso no les interesa. Lo que a ustedes les interesa saber es qué tan bueno resultó ser el juego. La respuesta es muy muy.

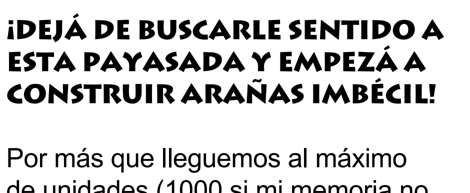


H4XXOR L337 SUPR3M3 COMM4ND3R

Hay tres campañas, una para cada bando: United Earth Federation, Aeons y Cylons-- Cybrians. No siguen una sola línea argumental, sino que dependiendo de quien elijamos tenemos sucesos diferentes con muchos puntos similares. Para que se entienda esto, les comento que algunos mapas van a repetirse, cambiando nuestro bando y objetivo. Si con los Cylons-- Cybrans tenemos que defender nuestras ciudades y proteger al Dr. Brackman de la UEF, al jugar como UEF tenemos que destruir las ciudades y capturar al doctor. La campaña en líneas generales es buena, no más que eso. Cada mapa supera una hora de juego tranquilamente, pero sólo hay 6 misiones por raza y algunos mapas son DEMASIADO lineales. Siempre se repite lo siguiente: los mapas son chicos y tenemos un objetivo. Al cumplirlo, nos dan nuevos objetivos y el mapa se extiende. Cumplimos esos y se extiende de nuevo con nuevos. Si tenemos suerte, acá nos dan finalmente la misión de bajar al Commander enemigo. Si no, más objetivos para extender el mapa y recién ahí. Esto es entendible, pero en algunos casos se vuelve irritante. Sería interesante si contáramos con el mapa completo de entrada y nosotros fuéramos decidiendo cual va a ser nuestro próximo paso. Después de todo, si tengo escoltar unos camiones en los que escapa una ciudad entera, no es muy ilógico pensar en mandar una fuerza secundaria a distraer la base más cercana, ¿no? Claro que para no ser simpletemente "defendé, creá 100 aviones y mandalos a bajar el Commander" la IA debería ser más molesta (no chiter) como en la beta. Se ablandó bastante, vaya uno a saber por qué motivo.



Otra cosa molesta son varios de los mensajes que aparecen durante las misiones. Cuando nos preparamos 10 minutos para un asalto a gran escala y recibimos un "Eu, ¿te acordás lo que tenés que hacer? Quizás debas comprobar tus objetivos" me dan ganas de decir "Ok, ¿lo podés hacer más rápido vos? Vení acá y ganá la guerra vos solo, rompebolas". Claro que este no es un RTS donde podemos conversar con nuestros superiores y esclavos… por suerte, nos mandarían a pelar papas en la segunda misión.



¡DEJÁ DE BUSCARLE SENTIDO A ESTA PAYASADA Y EMPEZÁ A CONSTRUIR ARAÑAS IMBÉCIL!

Por más que lleguemos al máximo de unidades (1000 si mi memoria no falla, cosa posible después de tanto



SOPORTE, EL GRAN AMIGO DEL GAMER

Aparte del problema técnico, Supreme Commander tiene cierta cantidad de bugs molestos, como scripts que no se activan durante las misiones o momentos en que las unidades tardan más de diez segundos en responder. Eso no es todo, incluso el juego por Internet se desconectaba muchas veces y no incluía ningún sistema de guardado, trágico sabiendo que algunas partidas pueden durar varias horas. Incluso el balance sigue siendo un problema, es un juego en el que al final todo termina siendo poderosísimo. Y es cuando el soporte en el foro oficial entra en juego. Realmente los desarrolladores les dan atención a los jugadores: en menos de un día responden a sugerencias, problemas técnicos e incluso comentan las novedades que tendrán los nuevos parches, que surgieron directamente de los pedidos de los usuarios. Donde más se nota esto es en la sección de mods, Gas Powered Games parece tener la idea fija en crear una fuerte base de modificaciones del juego. Incluso comentaron la posibilidad de agregar distintos sistemas ladder para llevar el registro de las victorias en partidas que incluyan mods. Salieron un par de parches para solucionar distintos problemas, pero aun queda trabajo. No duden en comentar los problemas que encuentren en los foros oficiales que seguramente obtendrán una respuesta positiva.



World of Warcraft) no tenemos la victoria asegurada. La estrategia no se basa solamente en que orden construir, cuantas unidades de cada tipo crear y atacar. No solo importa el número y el poder, el como usarlo es lo más importante. El terreno es un factor importante también: los tiros no son simplemente "tirar un dado para ver si le dio o no", el proyectil lanzado se guía por la física real con todo lo que ello conlleva. Y si bien los mapas pueden parecer planos, una miserable montañita puede interceptar cientos de nuestros disparos. Tenemos muchas herramientas que nos facilitarán la tarea de manejar semejante ejército, principalmente el zoom que nos ahorrará muchos dolores de cabeza, ya que el HUD ocupa bocha de espacio en la pantalla. Por el balance, la decisión de Gas Powered Games fue hacer que todas las razas tengan las mismas unidades al principio con ligeros cambios y que las más pulentas se vayan por las ramas. Los Commander poseen la capacidad de construir lo básico e incluyen cañones para defenderse. Si lo deseamos podemos actualizarlos para obtener distintos bonus, tanto ofensivos como económicos. Cuando empezamos a actualizar las fábricas y sacamos ingenieros de disintos niveles es cuando realmente se ve la diferencia. EUF tiene en sus tropas un campo de fuerza que le otorga algo de resistencia, no esperen milagros tampoco. Su tecnología es muy balanceada y por algún extraño motivo sus aviones patean culos. Sus unidades experimentales son horribles: un porta-aviones sumergible (pfffff, ni siquiera ofrece defensa contra submarinos), la fusión de un tanque gigante con una constructora de unidades de tierra (zafa) y un super cañon gigante que tarda 459 minutos (7 horas 39

minutos) en ser construído y come una cantidad excesiva de recursos mientras lo hace. Debido a la ridícula cantidad de tiempo necesario nunca llegamos a probarlo, pero por los requerimientos suponemos que nos da la victoria automáticamente por pura grosura. La nación Cylo-- Cybrian no cuenta con algo muy particular con sus primeras tropas pero en etapas avanzadas muestran mucho interés por la tecnología stealth. Y por las arañas, oh sí, incluso los cruceros pueden sacar patas y caminar por tierra a paso tortuga, pero provocando gran daño. En el catálogo de lo experimental cuentan con una chimenea-artillero gigante que chupa energía como loco, un zepelin bastante bizarro y como no podía ser de otra forma la fucking giant spider. Los Aeons son al parecer los más ágiles y baratos, cosa que les afectaría la armadura pero no parece haber problema. Tienen a Mazinger, la nave del día de la independencia y un Goldeneye en barco.
Hay muuuuuuchas cosas que no puedo comentar sobre el juego por falta de espacio y la abstinencia al World of Warcraft que me está matando, pero con la nota de tapa del número 20 tienen más información sobre las novedades en la mecánica del juego que no varió mucho desde la beta.

EL MAYOR PROBLEMA DEL JUEGO

Los combates involucran muchas explosiones, tanques y mechas disparando a todo lo que ven, aviones haciendo carpet bombing, cruceros con



su distancia de tiro violadora, submarinos violando a los cruceros, torretas molestando durante su poco tiempo de vida, campos de fuerza molestando a la artillería enemiga, bombas atómicas destructoras de bases enteras, anti-atómicas intentando evitarlo y arañas gigantes que desean ir más rápido para unirse a toda la fiesta. Todo esto al costo de u$s 46.99 en Amazon y muchos, muuuuchos FPS que sumados a tiempos en los que el juego se pone a realizar 800.000 cálculos simultáneamente congelando todo, nos deja ir a la cocina y volver con un vaso de Winner's Cola sin tener que activar la pausa. Siempre quise eso, un juego que se quede freezado en el momento épico así tengo tiempo para servirme algo para tomar, total con 300 cosas en el frente de la base, 100 en el mar, 150 en el aire y 30 en los silos ¿a quien le importa el micro-management? El micro-management no es nada, la sed es todo, vayan por su Winner's Cola. Obviamente el responsable es la física y la IA, los gráficos no son la gran cosa. Si su micro es single-core, más les vale tener mucha RAM para hacer el aguante, caso contrario se someten a la lentitud extrema.

THE CYLONS-- CYBRIANS NEEDS YOU

Algunas promesas quedaron en el tintero, principalmente la promesa de 50.000 unidades en pantalla, que sabíamos que era imposible, ¿para qué negarlo? Pero el juego sigue siendo excelente. Un must para el fan de Total Annihilation y para los amantes de podridas multitudinarias.





PUNTAJE

+ Bardo; música muy buena; buen soporte para la comunidad; arañas gigantes

– La forma de exigir a la PC, requiere si o si micro dual core; varios bugs; las campañas; algunas promesas no se incluyeron; varios bugs

Defcon meets Total Annihilation

85%

EXCELENTE



Ficha técnica — Requerimientos mínimos: Procesador de 2.4 GHz - Placa de video de 64Mb - 512Mb de RAM - 4.5 Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: KDV Games | Distribuidor: Codemasters | Soporte Multiplayer: Internet / LAN hasta 6 jugadores

MAELSTROM

POR Roberto Venero

UN DESPERDICIO

Maelstrom: juego de estrategia que, por sobre todo, prometía estar a la altura de su "contrincante" directo, Supreme Commander. Con decir que Maelstrom es una bazofia en la mayoría de los aspectos, no hay necesidad de aclarar que no le llega ni a los talones al anterior RTS mencionado.

La simple historia de Maelstrom va así: varios años en el futuro los aliens invadieron, quebrantando el muy frágil balance que existía entre los humanos e inundando el planeta por completo. Tres razas o facciones sobreviven: los aliens Hai-Genti, una cruza entre los Zergs de Starcraft y los Nagas del Warcraft; los Ascension, soldados corruptos que solo piensan en matar y/o torturar a todo aquel que se les cruce; y los Remnants, rebeldes que demuestran menos ganas de vivir que un caracol.

NO PEGAN NI UNA

Se podría definir a este juego como una especie de Command & Conquer: Generals muy fulero (en el menú principal de Maelstrom vemos una torreta y soldados defendiéndose contra unos invasores, ¿no les suena parecido?) con una pizca del Ground Control 2 (sobre todo por los entornos urbanos).
Para empezar, la campaña es un embole. Los objetivos a seguir son aburridos y predecibles. El recurso principal es el agua potable y, en la mayoría de los casos, si defendemos las bombas de agua en el mapa, la victoria es nuestra prácticamente. O basta con hacer un ejército más numeroso que el enemigo y listo.
La IA de nuestras unidades apesta muchísimo. Al encontrarse con enemigos, no se mueven, no se ponen a cubierto, no nada. A raíz de esto, somos blancos muy fáciles. Lo que me lleva a hablar de las animaciones. Las unidades son demasiado inquietas ¿Contradictorio? Ya lo creo. Si están en la base sin hacer nada, empiezan a revolear la cabeza de acá para allá girando constantemente. Lástima que este frenetismo no se aplique a las situaciones de combate. En las cutscenes donde vemos a dos o más personajes hablar... Bueno, digamos que no hablan, sino *bailan* balancean las caderas mientras mueven las manos al mejor estilo Stan del Monkey Island. Patético.
Si queremos, podemos manejar a los héroes en tercera persona, pero es completamente inútil. El movimiento es muy incómodo, y apuntar y pegarle a algo que no sea el suelo o, en su defecto, el horizonte, es un parto.
Lo único que realmente vale la pena son los aliens. No usan el agua para consumo propio, sino que la derrochan. Construyen edificios en puntos específicos para sacar agua más rápido e inundar todo. El agua afecta a las unidades enemigas y destruye edificios al mismo tiempo que regenera a los bichos y les da un bonus al ataque y velocidad. Hermoso, sobre todo porque hay pocas formas de detener el avance del agua en un mapa relativamente llano. Aunque los Ascension tienen una unidad especial capaz de terraformar el terreno y crear pequeños muros para evitar las inundaciones. Este es un detalle destacable.

Me quedo sin espacio y sólo me resta decir que, por más cositas interesantes que pueda tener, Maelstrom no deja de ser un RTS a medio hacer y lleno de bugs, muy lamentablemente. Prueben con el Supreme Commander si les da la máquina, capaz que tienen más suerte que quien les escribe.



PUNTAJE

+ Efectos gráficos; los aliens rulean.

– Animación; voces; IA; cámara; es aburrido; etc.

Un RTS con ideas interesantes pero mala aplicación.

40%

MALO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 4Gb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: Digital Reality | Distribuidor: CDV Software | Soporte Multiplayer: hasta 10 jugadores

War Front Turning Point

POR Federico Arazi

EN LOS APOSENTOS DEL JEFE

Jefe de Desarrollo: Bueno Pérez, ¿Entendió? Agarre la Segunda Guerra Mundial, póngale un engine RTS cualquiera, el realismo de un discurso de Duhalde y las unidades locas del Command and Conquer.
Perez: Pero... ¡Eso no sería más que un juego mediocre!
JdD: ¡Y barato!
Pérez: ¿No cree que ganaríamos más dinero haciendo un producto de alta calidad, siguiendo el ejemplo del Company of Heroes?
JdD: ¿No cree que ganaríamos más dinero despidiéndolo?
Pérez: * se pone a llorar *
JdD: ¡Vaya a programar, carajo, que para eso lo esclavicé!

OTRO RTS MEDIOCRE Y VAN...

Hace unos días "el jefe" me hablo por msn para darme una grata noticia. Una noticia tan grata como que te digan que pisaron a tu suegra tres autos... Y que no se murió. O sea, una noticia de mierda. Me dijo, entre otras cosas, que tenía que hacer un review de otro RTS. Entre las "otras cosas" me aclaró que me iba a empezar a gustar el juego porque no me quedaba otra, y aunque prosiguió a decirme que tenía la opción de rechazar la nota, el mensaje estaba claro:
Soy un pelotudo por decir que me gustaban los juegos de estrategia.

DEJA VU

Tanques, algunas armas locas, un sistema de piedra papel o tijera... No, no puede ser, yo ya viví esto. ¡¿Por que a mí?! Eeen fin, les cuento que tal este juego.
Para comenzar, agarra la premisa de "Qué hubiera pasado si...". En el caso del Warfront, se basa en la premisa de que los nazis conquistaron Inglaterra en 1940 y que, por alguna razón re loca, ellos y las demás facciones (aliados y soviéticos) lograron en unos pocos años hacer avances científicos de magnitud impresionante.



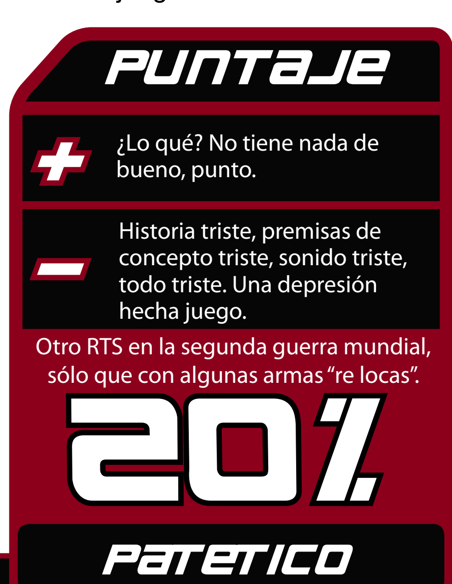
Esto nos da como resultado un juego que toma la conocidísima Segunda Guerra Mundial y le pone armas raras como un tanque que tira hielo, lanzallamas super-recontra-archi-zarpados, exoesqueletos (robots gigantes), bombas que generan terremotos y celulares que, si te descuidas, te cojen (Lupine Wolf dixit).
Si todo esto les huele a Command and Conquers, tengan en cuenta lo siguiente: tienen razón.
Claro, todavía no tenemos lásers, pero denle un par de meses a los súper científicos que tienen y van a ver.

¿LA CAMPAÑA? AH SÍ, INTERESANTÍIISIMA

Mentí, las campañas -una para los aliados y otra para los alemanes- son tan interesantes como ver secar pintura echada sobre el pasto, el cual a su vez también observas atentamente para ver si crece. Vamos a ser sinceros: apestan. En una tenés que ganarle a los alemanes y en la otra tenés que ganarle a los aliados y los soviéticos. Aburridísimo.
Entonces, ¿qué hace uno si la campaña de un juego de estrategia apesta? Juega escaramuzas. Oh sí, las escaramuzas, tan... Complicadas. Pero no solamente son ellas las complicadas; el pathfinding hace de la hora de luchar, precisamente, una lucha, al tratar de evitar que los tanques de larga distancia se queden adelante y los de corta distancia atrás, que no se traben con otras unidades nuestras, que sigan caminos del mapa en vez de ir aplastando árboles, etc.

Entonces, ¿qué tiene de bueno? La verdad de la milanesa: nada, quizás los gráficos, pero tampoco son nada del otro mundo; de hecho, se empalidecen ante los del Supreme Commander. De la misma forma, la AI empalidece ante la del Company of Heroes y las armas de ciencia ficción son humilladas por las del Command and Conquer. Para ser justo, les voy a dar el punto de vista de Gamespot: ellos mencionan la historia "paralela" como un punto a favor. Yo lo veo como una rotunda excusa para evitar admitir que tienen menos imaginación que un picaporte.

Concluyendo, este juego no ofrece ninguna razón para ser jugado, ya que es superado en cada uno de sus aspectos por otros del mismo género. No lo jueguen.



PUNTAJE

+ ¿Lo qué? No tiene nada de bueno, punto.

– Historia triste, premisas de concepto triste, sonido triste, todo triste. Una depresión hecha juego.

Otro RTS en la segunda guerra mundial, sólo que con algunas armas "re locas".

20%

PATETICO

FICHA TÉCNICA

requerimientos mínimos: Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 10Gb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: Monte Cristo Games | Distribuidor: Atari | Soporte Multiplayer: Hasta 8 jugadores por Internet / LAN

SILVERFALL

POR Daniel Falcón

LA CARICATURA DEL DIABLO

En general, la primera impresión en un juego de rol la da la pantalla de generación del personaje. En este caso en particular, es una primera impresión bastante pobre.
Podemos elegir la raza entre humano, elfo, troll o goblin; el sexo, cara, piel y color de pelo -cuatro opciones para cada uno, sin grandes diferencias entre ellos-; y… Ya está. Nada más. Fuerza, destreza, inteligencia, carisma ¿Qué es eso? Clase, habilidades ¡Por favor! ¿A quién le importa? Empezamos mal. Vamos a ver cómo sigue.

NO ERA LO QUE ESPERABA

Al comenzar a jugar, se hace evidente que no se trata de un RPG, sino lo que llamaríamos un "RPG de acción" al estilo Diablo II.
Hemos disfrutado de títulos "basados en el estilo de juego" del Diablo II (que yo no escuche la palabra "clon" o "choreo" ¿estamos?). Sin ir más lejos Sacred o Titan Quest, dos juegazos con personalidad propia. Lamentablemente, este no es un tercer ejemplo.
El juego comienza con la destrucción de la ciudad de Silverfall a manos de fuerzas desconocidas. A modo de tutorial controlamos a un archimago sumamente grosso, y a continuación comienza el juego en sí, en el cual nuestro personaje parece ser el único encargado de resolver todos los problemas del grupo de refugiados que consiguió escapar de la ciudad destruida, y además encargarse de la reconstrucción de la misma. ¿Les suena conocido?
En este campamento la hija del archimago nos encargará las misiones de la trama principal, en tanto que otros personajes nos darán misiones secundarias, el cumplimiento de las cuales puede modificar nuestro alineamiento entre las dos facciones en pugna.
Porque en Nelwë -el mundo en que nos movemos- existe una tensión manifiesta entre los partidarios de la Naturaleza y los de la Tecnología. Así pues, las decisiones que tomemos apoyando a uno u otro bando, modificarán nuestro alineamiento y serán capaces de influir en el desarrollo de la historia. Esta modificación en nuestra lealtad es determinante en el tipo de ítems que podremos equipar y en los personajes que formen parte de nuestro team.
Al salir del campamento empezamos a matar a todo lo que se mueve (y por las dudas, lo que no se mueve también) con lo cual conseguimos ítems y puntos de experiencia. En el inventario, todos los artículos ocupan el mismo espacio. Sí, como leyeron, ocupa el mismo espacio una poción, un aro o una manopla que una armadura o una alabarda. Hay aspectos en este juego que me hicieron apreciar la enorme profundidad del Diablo II.
Los ítems que encontraremos pertenecen a cinco clases que se diferencian por el color: los blancos (comunes), amarillos (con una característica especial), verdes (dos características especiales), azules (tres) y naranjas (cuatro). A la vez hay ítems que requieren un cierto alineamiento hacia la Naturaleza o la Tecnología para poder equiparse. Lamentablemente, no existen sets de ítems que podamos coleccionar, por lo cual nos limitaremos a equipar los naranjas y algún que otro azul.
Al subir de nivel, se nos otorgan cuatro puntos para mejorar fuerza, constitución, agilidad o inteligencia; y otros cuatro puntos para mejorar las habilidades de lucha -melee, rango y técnicas-, mágicas -elemental, de la Luz y de la Sombra- y misceláneas -de raza, Naturaleza y Tecnológicas-.



ASPECTOS TÉCNICOS

En este apartado se encuentran las mayores virtudes y al mismo tiempo los mayores defectos que conforman este título.
En primer lugar hay que mencionar su estética, que es lo primero que llama la atención en él. Realizado con una técnica de cell-shading, los gráficos parecen los de una historieta (-"cómic", nono, "cómic". –En mi época se llamaban historietas. La llegás a decir a Pepe Sánchez que lo suyo es un "cómic", y te encaja un gomerazo. ¡Esta juventud! En fin, por donde iba…) Este aspecto de historieta resulta sumamente llamativo y agradable.
Las voces dentro del juego son bastante escasas y casi todos los diálogos contienen sólo texto. Los sonidos de armas y de hechizos son muy pobres. Sin embargo cuenta con una música de estilo épico de buena calidad y muy agradable que acompaña bien al desarrollo del juego y no cansa.
El terreno no es plano, cuenta con altas montañas, abismos y cursos de agua infranqueables, lugares por los que no se puede pasar.
Lo que no está siempre claro es por donde sí se puede pasar. Hay veces que el desplazamiento por el mapa constituye un dolor de hue… De cabeza. Por otro lado, posee un sistema de pathfinding sorprendentemente bueno, y si conseguimos hacer click en una zona que no resulta directamente accesible, nuestro personaje se desplazará hasta ella atravesando puentes, bordeando ríos y montañas, y haciendo lo necesario para alcanzar el punto indicado.
El mapa está dividido en zonas, y al tener que realizar la transición entre una y otra, la carga de niveles demora una eternidad. Estamos hablando de minutos. Da para ir a preparase un café, té o mate y volver sin problemas. Sin exagerar.
Un aspecto positivo del juego es que posee un sistema que ajusta el nivel de los enemigos a medida que nuestro personaje sube de nivel. Con esto soluciona en parte el problema habitual en los juegos de rol en que los enemigos resultan casi imposibles de vencer en el nivel 1, y ridículamente sencillos en el nivel 10.
Y como contrapartida, una pobre optimización del motor gráfico, que hace que el juego tironee aún en máquinas que cumplen con creces con los requerimientos.





MULTIJUGADOR

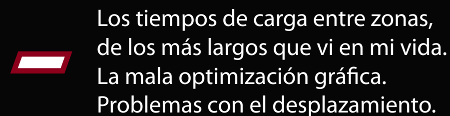
Pueden participar hasta ocho jugadores simultáneamente, tanto avanzando en la historia en modo cooperativo, como en un modo libre en que los jugadores pueden optar entre colaborar entre ellos o enfrentarse entre sí.

En resumen estamos en un juego que destaca por su estética y posee algunos aspectos muy interesantes, pero que derrapa feo en el tema jugabilidad.





+ La estética tipo historieta. El pathfinding. La música. El ajuste de nivel de los enemigos.



– Los tiempos de carga entre zonas, de los más largos que vi en mi vida. La mala optimización gráfica. Problemas con el desplazamiento.

Un RPG de acción al estilo Diablo II.



BUENO

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1.4Ghz – Placa de video de 128Mb – 256Mb de RAM - 4.7Gb de espacio libre en el disco rígido

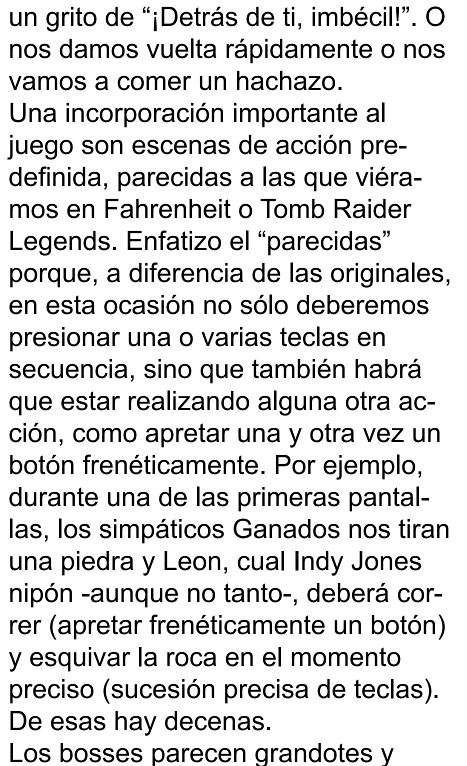
Desarrollador: SourceNext | Distribuidor: Capcom | Soporte Multiplayer: No posee.

Resident Evil 4

POR Federico Mendez

LA TERCERA ES LA VENCI... ¿CÓMO QUE 4?

Tras una larga espera, llega finalmente a nuestras pantallas la cuarta entrega del matazombies favorito de muchos: Edward Carnby.
Eso nos gustaría a todos, pero lo cierto es que tendremos que conformarnos con matar zombies en Racoon City... Pero en la introducción nos dicen que Racoon fue volada en pedazos luego de la epidemia del virus T (todos los hechos de las anteriores entregas de la serie). Considerémoslo un cambio de locación para matar zombies -no tomen esto como algo negativo: SIEMPRE es lindo matar zombies-. Entonces...



¿Por qué ese zombie me habla en gallego?

Comenzamos la historia controlando a Leon Kennedy, el protagonista principal del Resident Evil 2. Éste se encuentra en algún país extranjero en una misión especial para el gobierno estadounidense: encontrar a la Ashley, hija del presidente, quien fue raptada pocos días antes.
No basta que demos los primeros tres pasos en la investigación que ya nos están atacando. Lo que a primera vista parece un zombie, resulta ser un "simple" granjero deslucido que nos ataca con un azadón. Curiosamente, los habitantes de este país extranjero hablan un español con un acento original muy marcado.



Lo primero que uno asume es que de hecho se está en España. Después de revisar un par de casas, nos encontramos con cofres con PESETAS -ya hablaré de eso más adelante-, resulta evidente que no estamos en la madre patria, pues esta se unió a la UE mucho antes de que este juego entrara en desarrollo.
Pero basta de cháchara. En un principio nos situaremos en humildes aldeas rurales, donde los humildes campesinos intentarán asesinarnos con sus humildes herramientas de granja (sí, de esas filosas y pinchudas). Nos enteraremos luego que estos simpáticos campesinos son llamados Los Ganado, y rinden culto a una secta llamada Los Iluminados, tras ser infectados por un virus llamado La Plaga, que se gesta hasta controlar el sistema nervioso del infectado. Ahora bien, ganado para alimentar a quién, jueguen y entérense. Si ya han probado las ediciones anteriores, sabrán que no siempre todo es lo que parece. Si no, se acaban de enterar. De todas formas, con 20 horas de juego hay lugar para tantas vueltas de tuerca que tranquilamente pueden dar tantas vueltas que terminan volviendo al principio (no digo que lo hagan, pero podrían).

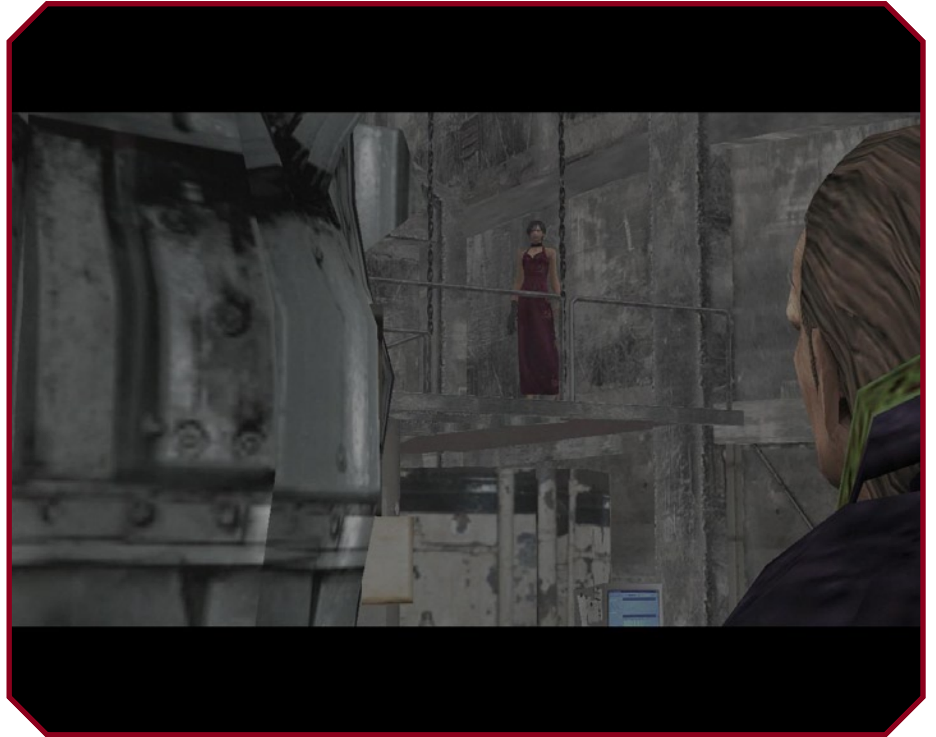
¿Habrá un zombie a la vuelta de la esquina?

Por primera vez en las versiones para PC de la saga nos encontraremos con escenarios completamente renderizados ¡No más modelos 3D sobre fondos pintados! Pero como la gente de Capcom quería mantener la cámara quieta, decidieron usar el sistema shoulder cam. Esto es, la cámara está fija tras Leon y las únicas formas de ver el entorno son girando al personaje o bien haciéndolo mirar a los lados. Esto hace que la cuota de suspenso y sustos aumenten y que la experiencia sea más inmersiva que en las entregas anteriores.
Escuchamos pasos atrás nuestro y un grito de "¡Detrás de ti, imbécil!". O nos damos vuelta rápidamente o nos vamos a comer un hachazo.
Una incorporación importante al juego son escenas de acción predefinida, parecidas a las que viéramos en Fahrenheit o Tomb Raider Legends. Enfatizo el "parecidas" porque, a diferencia de las originales, en esta ocasión no sólo deberemos presionar una o varias teclas en secuencia, sino que también habrá que estar realizando alguna otra acción, como apretar una y otra vez un botón frenéticamente. Por ejemplo, durante una de las primeras pantallas, los simpáticos Ganados nos tiran una piedra y Leon, cual Indy Jones nipón -aunque no tanto-, deberá correr (apretar frenéticamente un botón) y esquivar la roca en el momento preciso (sucesión precisa de teclas). De esas hay decenas.
Los bosses parecen grandotes y malos -y lo son-, pero no son invencibles. De hecho, son bastante consoleros, dado que hay métodos específicos para cada uno y si seguimos bien la receta, saldremos ilesos. Tendremos que pescar pescadotes y matar bichos deformes, mientras presionamos la secuencia exacta de teclas que se nos indica en pantalla para esquivar sus ataques.
Por su lado, los Ganados están muy bien entrenados, y si bien van a venir de cabeza a las balas, también se avisarán entre ellos para venir de a muchos.
Y ni qué hablar de cómo cambia la forma de juego cuando finalmente rescatamos a Ashley (¿o se creían que eso era todo?). Afortunadamente, y a diferencia de todos los NPC a los que hayamos debido proteger, Ashley no tiene la costumbre de ponerse en el medio del peligro, frustrando todo intento de salvarla que hagamos, debiendo recurrir una y otra vez a los saves anteriores.

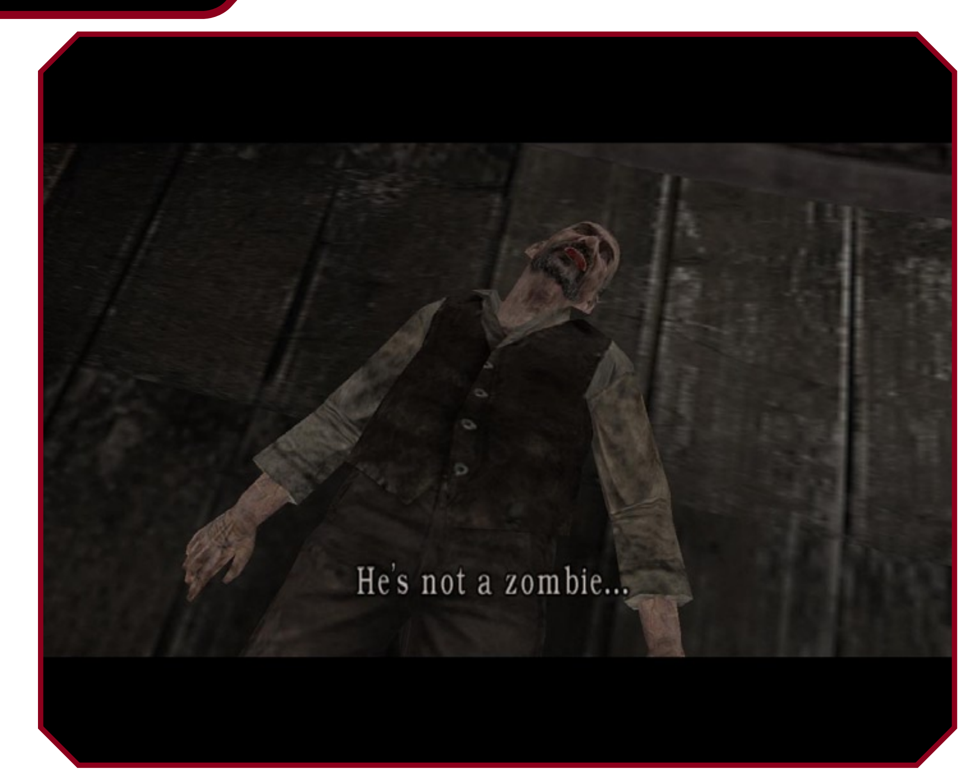


¿Cómo mato a un zombie con balines?

Al comienzo del juego nos encontraremos con una desagradable verdad: tenemos balas de goma. Ok, no es lo que dicen, pero lo cierto es que si no le metemos tres tiros en la sien a los Ganados, no los vamos a poder bajar. Si a esto le sumamos el hecho de que la munición es MUY escasa, nos damos cuenta que deberemos usar otras estrategias. Leon viene equipado con una 9mm, un cuchillo y medikit, cual navaja suiza sin sacacorchos ni escarbadientes. La opción más eficaz en el combate uno a uno es tirarle a las piernas para que vayan al piso y rematarlos a cuchillazo limpio. Como en la televisión, el tiempo es tirano, así que denle duro y parejo. Tengan cuidado con los headshots, pues más adelante en el juego puede tener desagradables consecuencias.



Si bien encontraremos diferentes armas, que van de escopetas a lanzamisiles -lo fundamental para el matazombies entrenado- y podremos tunnearlas como en las ediciones anteriores, hay una novedad fundamental: un vendedor ambulante. Así como lo leen, en estas locaciones infestadas de cosas-parecidas-a-zombies hay un flaco que se cubre íntegro salvo por los ojos y al abrir su sobretodo, ¡Oh, sorpresa! Está lleno de cositas para comprar. Y aquí es donde entran en juego las mencionadas pesetas. Podremos comprarle armas, upgrades, medikits, hierbas (de las curativas, no de las otras) y venderle los diferentes tesoros que encontremos -joyas, sobre todo-. Lo que no tiene para vender es -tal y



como suponen- munición.
Si con esto no nos alcanza, habrán personajes secundarios (por el momento) que nos ayudarán a liquidar a los Ganados, Iluminados y... cof... Perdón, casi tuve un acceso de spoiling. Desde ya, no estamos en un juego de rol, así que olvídense de armar una party para levelear. Estos personajes aparecerán cada tanto durante la historia, disparan y luego se van.

¿NO CONOZCO A ESTE ZOMBIE?

Varios enemigos y situaciones están “inspirados” en personajes y situaciones de juegos clásicos. Claramente, el jefe de los Iluminados es fanático de Moebius, de Legacy of Kain, por lo que se habrá dicho “cuando sea un tirano, me visto como él”. También hay ciertas situaciones que nos recordarán a escenas clásicas, como entrar a una casa y tapar puertas y ventanas con armarios para que no entren los Ganados, que para los que no lo ubiquen, hace clara referencia a la primera escena de Alone in the Dark, primer survival de la historia (la PC da cátedra).
Se preguntarán entonces, luego de tantas loas y albricias, por qué el puntaje “bajo”. Hay un tema con el apartado gráfico que es imperdonable: se ve mejor en las consolas. Le faltan efectos de luz en tiempo real, niebla, shadings y demás brillitos que tantas delicias hicieron entre los consoleros (que son fáciles de satisfacer, es cierto). Los requerimientos pedían cierto soporte en nuestras placas de video, pero lo cierto es que con una pequeña emulación de hard (ver el topic en nuestro foro) anda hasta con una FX5200. Circula el rumor de que saldrá un patch que agregará las opciones gráficas faltantes. ¿Será cierto?
El sonido se parece bastante al de los anteriores Resident Evil. De hecho, ninguno de estos ha variado en este aspecto. La música dice presente en contadas ocasiones (cuando nos persiguen, para los bosses, etc), pero luego de eso nos vemos enclaustrados en la falta total y absoluta de la misma. Tal vez fuera para crear ambiente, pero desentona bastante.





Ah, esta última recomendación casi me la olvido por lo obvia que es hoy en día: es un port, jueguen con pad.

¿ESO ES TODO? PERO... ¿Y LOS ZOMBIES?

No se preocupen que aún hay más. Una vez que vimos la FMV final, se nos activarán tres modos de juego, incluyendo uno en que jugaremos la misma historia pero desde la perspectiva de uno de los personajes secundarios. Si con 20 horas de juego no les alcanza, tienen este factor de rejugabilidad al que la serie nos tiene acostumbrados. Aunque aún sin zombies...
Este juego es altamente recomendable. Si no han jugado las entregas anteriores, más allá del resumen que les hace la intro, no es necesario saber más que lo aquí escrito. Son horas de diversión -siempre y cuando les resulte divertido saltar de la silla cada cinco minutos-, con una historia un tanto lenta al principio, pero atrapante, comentarios perspicazmente sardónicos de nuestro ex-oficial favorito y sangre en cantidades.
Si esperan ver zombies, vayan a cualquiera de los tres juegos anteriores (si no los tres).

PUNTAJE



+ Historia; rejugabilidad; el manejo de la cámara.

− Los gráficos de las consolas de la generación anterior se ven mejor que los de PC, y eso es inaceptable; los sonidos suenan igual a los del Resident Evil 3, que suenan igual a los del 2, que suenan igual a los del original.

Una tremenda licencia que pudo ser mejor aprovechada

85%

EXCELENTE

Ficha técnica
Requerimientos mínimos: Procesador de 2.4Ghz – Placa de video de 256Mb – 512Mb de RAM - 8Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Eden Studios | Distribuidor: Atari | Soporte Multiplayer: Hasta 8 personas por LAN o Internet

TEST DRIVE UNLIMITED

¡VAMOS A HAWAII! NO A SURFEAR ¡A MANEJAR!

POR Horacio Silvestri

Sábado a la noche en casita. Estaba medio embolado esperando a Mariano y a Blas que vengan a acabar con lo poco que me quedaba en la heladera. Cuando llega Mariano y me dice: "Te traigo alegría" lo miro con un ojo entrecerrado. "¡En serio!" me dice. Ahí nomás se sienta en mi sillón y empieza a meter mano en la PC. Instala algo que no logro ver qué es porque lo hace rapidito y escondiendo. Cuando empieza a correr el instalador ahí caigo y veo "Test Drive Unlimited". En ese momento empiezo a acordarme de mi época de fichinero péndex y se me cae un lagrimón. Test Drive... Cuantas alegrías añejas y extrañadas. Cuantas carreras y palos en el monitor, cuantas puteadas al gil que se te cruzaba en el camino... Al toque, lo rajo a Mariano de la silla y me apodero del teclado. "Ya sos mío" dije. Y así fue...

¡NOS VAMOS A HAWAII, OH OOOHOOOH OH!...

...Y subo al avión eligiendo un personaje entre varios tipos y minitas. Cuando llego, al toque voy a alquilar un "autito" (Ferraris, Lambos, Aston Martins y muchas etcéteras) que usaré para ir a una inmobiliaria a comprar mi nueva casa con garage. Ahí empieza el desafío. Compro con lo que me queda de guita el coche (en mi caso un Audi TT negro impresionante) que me llevará a dar vueltas por TODA la isla, sin ningún tipo de restricciones, sólo manejando por los caminos, rutas y autopistas que la cruzan en todos los sentidos. Antes de salir, le doy una miradita al detalladísimo interior del auto para familiarizarme con los controles.

A QUEMAR CAUCHO...

Salgo y empiezo a dar vueltas por ahí. Enciendo la radio y elijo la música que más me gusta o bien cargo en el programa del juego alguna de mis bandas favoritas y le doy caño al volumen. Lo que me llama la atención es que por las calles y caminos no se ve un solo ser vivo, salvo algún que otro pajarraco que anda volando por ahí. Eso sí, coches a rolete por todos lados que los puedo hacer manteca con un solo golpecito. Quedan destruidos, con partes que vuelan por el cielo, peeeeero a mí no me pasa NADA. El modelo de daños al vehículo para mi auto no existe. Razón que acentúa el "arcadismo" de este fichín. Me olvido de la simulación y le doy al acelerador con todo. En un momento veo que al mejor estilo NFS Underground hay tabs en el aire que me invitan a participar en carreras contrarreloj, contra cuatro o más participantes o cumplir objetivos en determinado tiempo como ser llevar a un individuo/a de un punto a otro como si estuviese jugando al Crazy Taxi (éste es el único momento del juego que veo a otra persona parada en la calle).



...Y A RECORRER TODO.

Me olvido por un momento de las competencias y salgo literalmente a pasear. Le digo al GPS que me indique el camino que me lleva a las mejores playas hawaianas partiendo desde el downtown cerca del aeropuerto. Me muestra en la pantalla el espectacular mapa satelital en real time -se pueden ver como despegan y aterrizan los Jumbos en el aeropuerto- y me indica claramente la ruta a seguir. Desde el punto que estoy tengo que recorrer 80 kilómetros de rutas y autopistas que pasan por impresionantes paisajes. Arranco (sí, debo hacer arrancar al coche). Salgo. Entro a la autopista y digo: "Si el auto no se hace percha entonces me llevo puesto todo lo que se me cruza en el camino y llego en diez minutos". Minga. A los doscientos metros de andar por la ruta, apenas rozo a una camioneta me aparece un aviso que me sigue la policía. "¡Ja!" Hay cana. Y muy molesta. Trato de escapar y logro hacerlo, le pego a otro auto y saltan de nuevo, esta vez con más fuerza y más unidades. Esquivo a un par pero me aparece adelante un corte de ruta hecho por la policía. Caigo en sus manos. Boleta. A garpar. Y si no tengo dinero, a la cárcel. Y cuantas más veces caiga en la cárcel, más tiempo voy a pasar adentro. Pero bueno, son los gajes del oficio.



A PICAR POR LOS CAMINOS

A medida que voy manejando, veo que hay determinados autos más detallados que me apuran. "¿Qué le pasa al gato este?" me digo; ahí nomás me desafía a correr picadas. Acepto (soy tan estrecho...). Enseguida tengo la opción en el mapa de determinar la longitud del recorrido y las rutas a utilizar para la carrera. Estos desafíos los tengo a lo largo de todo el juego, dándome la posibilidad de ganar dinero que voy a utilizar para ir agregando coches a mi colección y que me van a servir obligatoriamente para correr en carreras que exigen distintas clases de autos y MOTOS (sí, se pueden adquirir y manejar motos al mejor estilo GP Racing). Después de haber ganado la picada haciéndole sentir el dolor de la derrota al que me desafió, sigo disfrutando del manejo y llego a mi destino. En medio de este pueblo encuentro un local donde puedo comprar ropa y cambiar mi aspecto de nerd al volante por el de un capo pistero de aquellos o por el de un ejecutivo de multinacional. Interesante opción.



LE METEMOS A LAS CARRERAS

Ahí nomás me mando a desafiar contrincantes. No me llevo LA gran sorpresa. Están buenas, nada más. Es lo visto ya en otros títulos. Los contrincantes no tienen una gran inteligencia artificial, los puedo dar vuelta sin problema. Lo que molesta es la gran cantidad de vehículos que andan por todos lados y que en determinado momento se hacen difícil de esquivar, con la consabida molestia de la policía, aunque no sea cosa de otro mundo deshacerse de ella. Lo que sí, es notable la libertad de moverse por donde uno desee, pudiendo tomar caminos alternativos al especificado por el juego. Obvio que si elijo acortar camino por la tierra vaya a tener varios obstáculos que esquivar para llegar a la meta, pero en ciertos casos da resultado, sobre todo para escapar de la poli. Desgraciadamente, se llega a un punto que los desafíos son muy repetitivos y eso hace que el juego en cierto momento se vuelva un poco tedioso. Por eso es recomend



able correr dos o tres competencias y después ir a manejar conociendo otros puntos de la isla. Hay que tener en cuenta que se pueden habilitar más de 1500 kilómetros de camino por toda la geografía del lugar.

LOS GRÁFICOS

Me pongo un poco más serio. Lo notable es la calidad gráfica con la que han simulado el mundo en el que estoy metido. Los títulos de esta franquicia no se caracterizaban en este punto, pero lo que han logrado en Test Drive Unlimited es muy interesante y más teniendo en cuenta que es un port de Xbox 360 trasladado a la PC. Todo renderizado en 3D (árboles, vehículos, entorno) y con unas texturas bien trabajadas. La sensación de velocidad es muy real y puede notarse un leve blur que no molesta cuando piso el acelerador. Lo que me llamó la atención es la cantidad de hojas de papel que vuelan por todos lados, sobre todo cuando se corren las competencias. También cuando me despisto es divertido ver la polvareda que se levanta. Obvio que para tener una buena sensación visual del juego se precisa un hardware acorde a los tiempos que corren. Es de destacar también la sensación de "peso" que tiene un vehículo cuando lo manejo, sobre todo en la forma que acelera o cuando debo frenar al límite para evitar algún choque que no me permita llegar a destino o ganar una carrera.

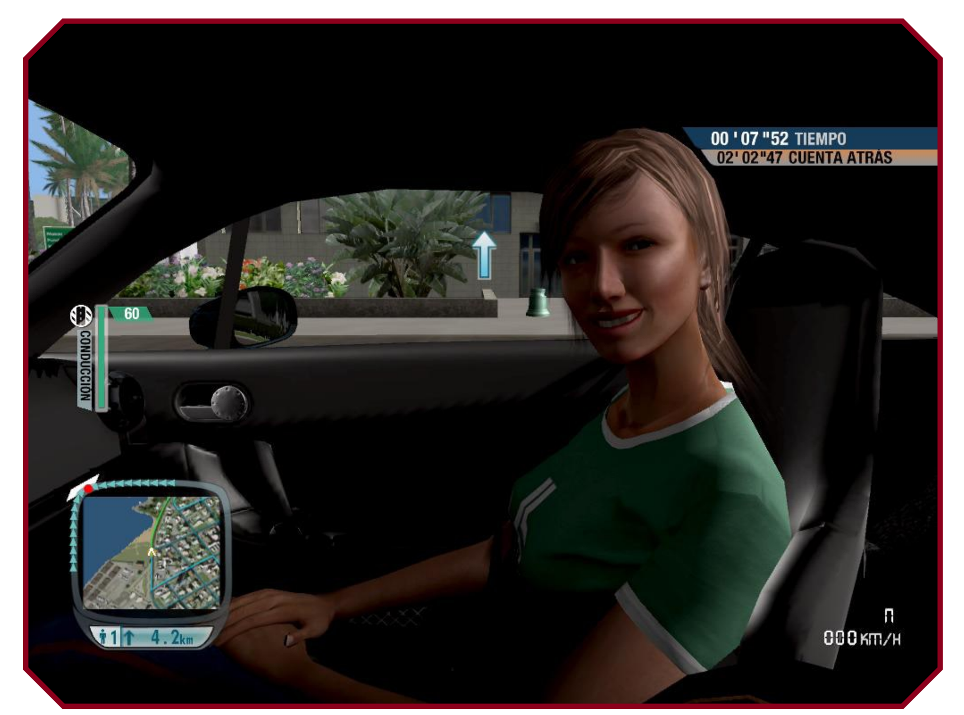
LO QUE QUEDA

Las carreras multiplayer son tal vez uno de los puntos fuertes de Unlimited, agregando una vuelta de rosca muy importante en la duración del juego. No obstante y quizás por la novedad del producto en sí, se puede entrar en partidas multi en varios servidores mundiales, pero con problemas de lag si no se juega en clanes ya establecidos.
Con respecto al método de control, particularmente lo estuve probando con teclado, gamepad de Xbox360 y con volante de mando y pedalera. Entre las tres opciones elijo el volante, tiene una muy buena sensación de manejo aún siendo un juego desarrollado como arcade con algunos toques de simulación. Igualmente el mismo es muy configurable para el mando que se desee utilizar.



EN CONCLUSION

Test Drive Unlimited trae para los jugadores con más años de edad el recuerdo de nuestros inicios en fichines de PC cuando manejábamos un auto con los direccionales solamente. Es un muy buen producto para los tiempos que corren pero que necesita ciertos ajustes para llegar a ser un clásico, Sería interesante ver una campaña Single Player bien definida para evitar cierta saturación que se puede llegar a dar con tantas competencias similares -más de cien desafíos- y tener un comportamiento online más intuitivo -como una carrera rápida entre varios contrincantes-. Dejando de lado estos puntos, el juego es recomendable.





Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 2Ghz - 512 Mb de RAM – Placa de video de 128Mb – 10Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: GSC Game World | Distribuidor: THQ | Soporte Multiplayer: Lan / Internet hasta 32 jugadores

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

POR Diego Beltrami

OTRO ACRÓNIMO INVENTADO

En abril de 1986, a la 1:23:58 a.m. un terrible accidente sucedió. No, no voy a hacer chistes referenciando al nacimiento de nadie dado que este no es un tema con el que se pueda bromear. Lo que aconteció en esa fecha fue la explosión de uno de los reactores de la planta nuclear de Chernobyl, en lo que era para ese entonces la disuelta Unión Soviética (actualmente Ucrania). 31 personas perdieron su vida en tremendo accidente y otros cientos se vieron afectadas por la radiación que azotó la zona.
Como dije antes, no es algo con lo que bromear, pero sí es perfecto para hacer un juego. Y es exactamente lo que hizo un grupo de desarrolladores -justamente- ucranianos.
Si leyeron nuestra nota de tapa del mes pasado sabrán muy bien que este juego ha estado su buen tiempo en desarrollo, prometiendo mucho desde un principio.
Luego de tantas demoras es hora de ver si el juego vive al hype que produjo.





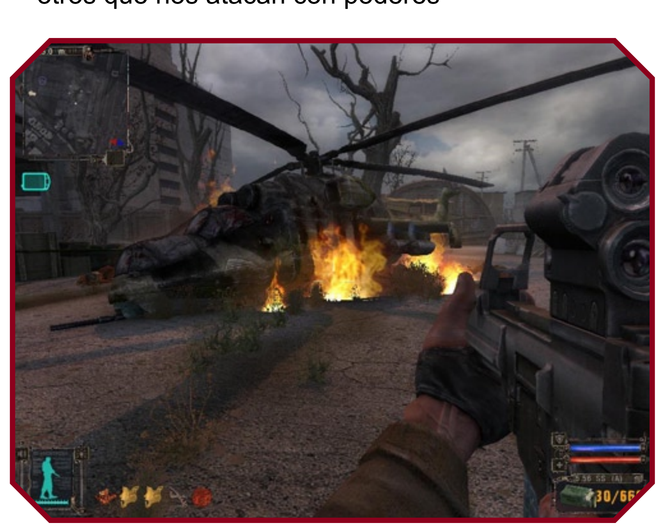
La historia tiene lugar en el año 2012, seis años después de que un segundo accidente ocurriese en la zona que había sido abandonada por el hombre desde el primer accidente. Si bien el gobierno estaba muy interesado en evitar que la gente accediese al lugar del incidente, muchos quisieron ver si podía hacer unos mangos fáciles linyereando por ahí. Así surgieron los Stalkers, gente que ingresa a "La Zona" -como se lo llama al lugar comúnmente- en busca de objetos de valor, particularmente unas piezas que se conocen como artefactos, de gran valía. Dichos artefactos tienen también la cualidad de modificar ciertos aspectos de una persona, con ciertas desventajas obviamente (esto aplicado en el juego, desde ya). Pero los artefactos no son lo único que se encuentra en La Zona. Hay también monstruos, chorros, milicos y las peligrosas anomalías, lugares donde el espacio y tiempo fueron deformados y da lugar a muy extraños fenómenos.
Nosotros personificamos al "Sin Nombre" un Stalker que recientemente perdió la memoria en un accidente y la única pista de su pasado es una entrada en el diario personal: "Matar a Strelok". De ahí en más somos libres de hacer lo que se nos dé la regalada canta gana. Podemos tratar de descifrar nuestro pasado, cumplir misiones para nuestro avaro rescatador (quien no nos va a dejar ese hecho sin pagarle) o si lo queremos podemos simplemente dar vueltas por doquier, porque al mejor estilo de The Elder Scrolls tenemos una libertad -casi-total para ir a donde queramos. Si así lo deseamos, podemos dar vueltas, conseguir artefactos, venderlos y dedicarnos al comercio, recorrer los diferentes asentamientos y ver qué misiones nos ofrecen los lugareños o enfrascarnos en nuestra propia búsqueda.

PERMUTO PIEDRAS DE COLORES POR RIFLE CON MUCHAS MUNICIONES

El juego en sí es un FPS con algunos toques de RPG. Nuestro personaje no tiene stats o skills que ir leveleando. Todo depende de nuestra habilidad con el mouse y, más importante, del equipamiento que llevemos. Con

unas cuarenta armas disponibles en el juego, de todo tipo y color (pistolas, rifles, lanzamisiles, etc), distintos trajes de supervivencia (que son los principales aportadores de stats, siendo estas las resistencias, tanto a elementos naturales como a las balas y roturas) y varios ítems tenemos bastante para armarnos un lindo equipamiento y aventurarnos en las peligrosas áreas de La Zona. Una vez equipados y armados podemos salir de paseo por los enormes niveles que nos da el juego para recorrer. En ellos encontraremos edificios abandonados, alcantarillas, túneles y mucho descampado, todo lleno de peligros, soldados y ladrones junto a un par de monstruos más comunes para aterrorizarnos en la superficie; pero si nos adentramos en lo profundo de la tierra seremos atormentados por una enorme variedad de bichos. Hay algunos que se vuelven invisibles, otros que nos atacan con poderes mentales, otros con telekinesis arrojándonos todos los objetos que hay a nuestro alrededor y muchos con la clásica "corro y te cago a patadas 'joputa". La Inteligencia Artificial en general es muy buena, aunque tiene algunos problemas como tratar de disparar detrás de paredes u otras pequeñas boludeces intrascendentes. Aparte de esos pequeños problemas, los enemigos nos darán un buen dolor de cabeza. Los humanos se cubrirán y tratarán de flanquearnos, en particular si son varios. Muchas veces me ha pasado de estar tiroteándome con varios enemigos y mientras unos me distraen otro se escabulle y me termina pegando un escopetazo en la nuca. Los animales son una maravilla: los perros salvajes se asustan si disparamos un arma cerca, a menos que sean una manada bastante grande; ahí se nos tiran encima sin importar nada. Los monstruos nos atacaran por sorpresa pero si los lastimamos demasiado huirán a fin de evitar una muerte segura.





El sistema de balística es totalmente realista, o sea que toma en cuenta todos los factores como peso, distancia, velocidad e incluso parámetros ambientales. Es así como a medida que las balas pierdan velocidad, irán cayendo, por dar un ejemplo.

Permuto gráficos viejardos por ambientación excelente

Gráficamente el juego se ve muy bien, aunque se notan los efectos de tantas demoras con unos gráficos apenas pasados, aunque esto sólo se nota en los modelos faltos de polígonos, y en las texturas cortas en resolución. A pesar de eso el juego se ve fantabuloso, la opción de HDR, si bien consume muchos recursos, logra una calidad fantástica con las sombras. Y es también gracias a esto que el juego corre muy bien en sistemas ya con sus añitos encima. Eso sí, estos problemas gráficos no se entrometen en lo que es la impresionante ambientación. Uno realmente se mete en este Chernobyl post-apocalíptico que transmite la sensación de abandono y de desesperanza que acompaña al paisaje, potenciados por la muy bien lograda música ambiental que acompaña al juego. Y si a esto le sumamos a nuestros enemigos y aliados puteando en ruso/ucraniano o hablándonos en inglés -porque si no, no se entiende nada en los mercados donde se vende el juego- con un marcado acento eslavo, son detalles geniales. Técnicamente hay pocas cosas que reprocharle. Hay unos cuantos bugs molestos, particularmente con las misiones, siendo que de repente nos faltarán cosas o mágicamente nos darán por completadas ciertas acciones (lo cual no estaría mal si no fuera porque de todas formas hay que cumplirlas para obtener la información/objeto de turno) o quizá nos aparecen misiones de la nada, cuya recompensa cobramos en la otra punta del mapa.





Un problema grave lo reportaron los usuarios del nuevo Windows Vista, en el cual el juego es injugable dado a cuelgues constantes y miles de otros problemas en los cuales CGD ya esta trabajando para solucionar.

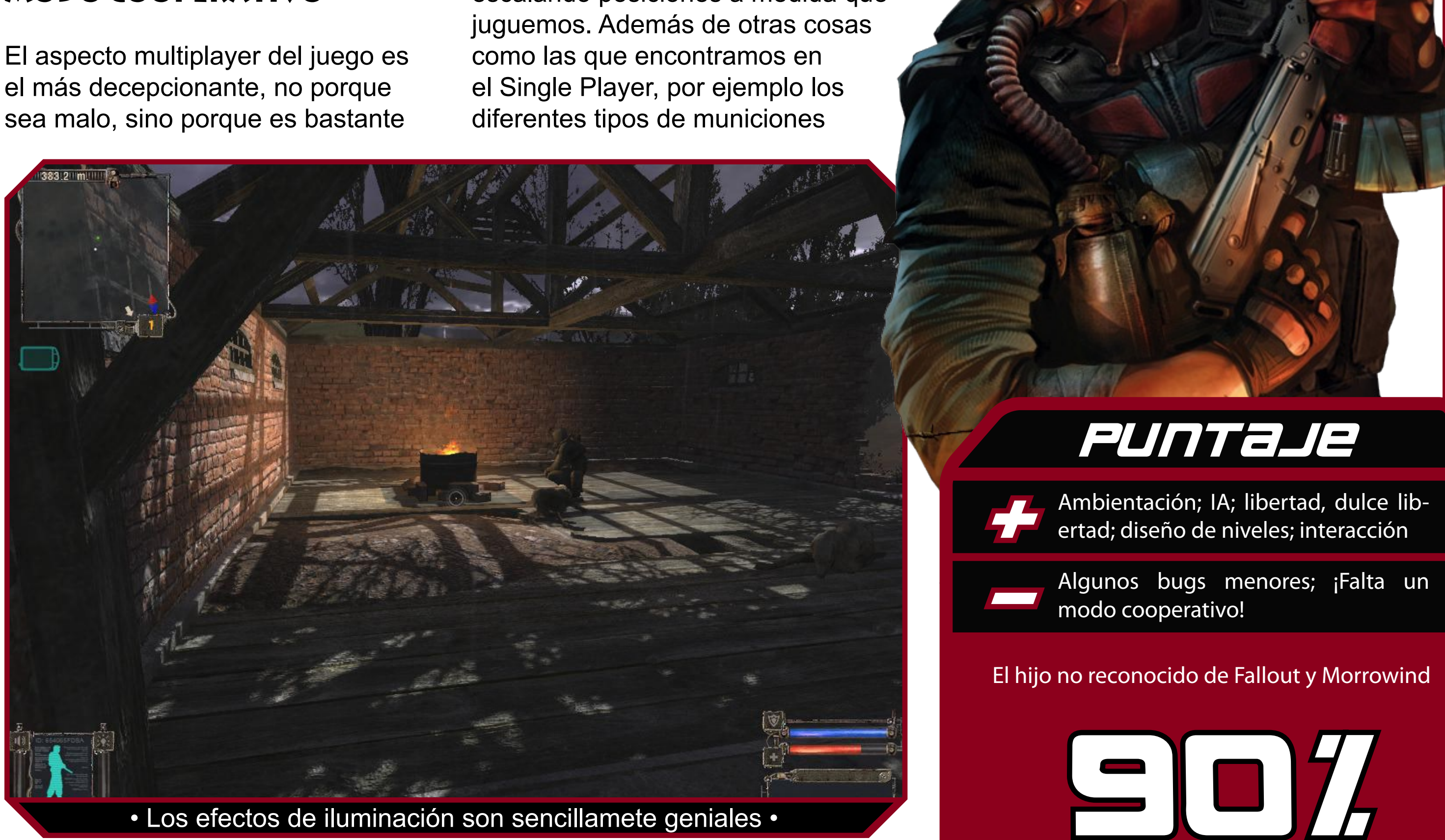
Permuto: mi reino por un modo cooperativo

El aspecto multiplayer del juego es el más decepcionante, no porque sea malo, sino porque es bastante genérico. Tenemos los modos clásicos: Deathmatch, Team Deathmatch y uno llamado "caza del artefacto" que es básicamente un Capture the Flag. Es decepcionante porque es un juego perfecto para un modo cooperativo. Hubo un par de idas y venidas por parte de los desarrolladores al respecto, "que sale en un parche", "que va a ser un add-on pago", "que no sale un carajo". Lo único que se sabe con exactitud es que no se sabe nada al respecto.

Más allá de eso hay un par de cosas interesantes en estos modos, como ser el sistema de rangos, en el que empezamos como novato e iremos escalando posiciones a medida que juguemos. Además de otras cosas como las que encontramos en el Single Player, por ejemplo los diferentes tipos de municiones o agregados para las armas como miras o lanzagranadas.

Hay mucho más que mencionar pero no da el espacio ni tampoco tiene mucha gracia mencionar todo acá. Lo que sí tienen que saber que S.T.A.L.K.E.R. es una gran experiencia de juego con todos los detalles que hacen falta para crear un clásico, lástima la falta de modo cooperativo.

S.T.A.L.K.E.R. es un juegazo. Imaginen que es lo más parecido que vamos a conseguir a una cruza entre Morrowind y Fallout, y si les gustaron a ambos juegos saben de lo que hablo; y si no le gustaron los juegos que acabo de mencionar, no sean nabos y denle una probada a S.T.A.L.K.E.R., les aseguro que no se van a arrepentir. La espera valió la pena, la casa está en orden y felices pascuas.


• Los efectos de iluminación son sencillamete geniales •

Puntaje

+ Ambientación; IA; libertad, dulce libertad; diseño de niveles; interacción

– Algunos bugs menores; ¡Falta un modo cooperativo!

El hijo no reconocido de Fallout y Morrowind

90%

Clásico

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2007

POR Darío Sardella

AL SERVICIO DE SU JEFE DE REDACCIÓN

Tierras de Midgar Kingdom, Byalan Dungeon lvl 5. Estoy en mi entrenamiento diario para alcanzar la perfección como Lord Knight. De repente, un pitido poco realista como esos que se escucharían en una PC cuando llega un mensaje nuevo me distrae. Al volver a prestar atención ya estoy muerto, de nuevo. Pero un agente secreto tiene que hacer lo que debe. Vida Real, San Francisco. Mi actual jefe de redacción, Alejandro Parisi, me había encargado una misión sobre el mismo evento que el año pasado supervisara nuestro redactor/diagramador/ex-jefe de redacción/Victorinox-humana-todo-terreno Walter Chacón. Para los que no recuerdan, o simplemente nunca le prestaron atención al mencionado artículo, dicho evento es la Game Developers Conference -GDC para los amigos-, un lugar donde se juntan miles de geeks a discutir pavadas desde cómo debe hacerse un juego psicológicamente adictivo para gente como nosotros, hasta brillitos y tecnologías gráficas. Mi cubierta para esta misión era perfecta: ser uno de esos otros geeks que van a escucharlos.



Al llegar al lugar soy golpeado por lo que ya es costumbre: una baranda a alcohol tremenda y una turba de nerds sudorosos, aunque afortunadamente logro escabullirme tras hacerme amigo de ellos. Entro y me enchufan el folleto con los horarios de todas las charlas y mini-biografías de los participantes, el cual es muy interesante y me ayuda a reconocer las charlas a las que NO tengo que ir (de cierto modo, dado que no fui a NINGUNA... Pero sigamos hablando de lo otro). Y como ya se sabe, al ser un evento centrado en el desarrollo de los videojuegos, los concurrentes a ella son principalmente empresas de la industria, aficionados y aspirantes a programadores así como también las pequeñas, pero crecientes empresas indie.



Una de las cosas que más me llamo la atención este año fue la cantidad enorme de charlas tutoriales orientadas a las empresas independientes, de las cuales tres me parecieron bastante interesantes: "Innovation In Indie Games" que tocó bastante bien el tema de cómo para llamar la atención del gamer se debe innovar, "Indie Prototyping, Braid, & Making Innovative Games" que hablo sobre cómo empezar a armar la idea de un juego y testearla interactivamente, a cargo del ganador del premio a la innovación del 2006 con el juego "Braid": Jonathan Blow. Y la última charla de este grupo fue el "Creativity Boot Camp" de este año que trató -por supuesto- de cómo la creatividad es lo más importante para desarrollar un buen juego, y donde fue divertido ver cómo hicieron jugar a los que asistieron con problemas de diseño y ejercicios orientados a incentivar la creatividad.

Por supuesto, en un evento de este tipo no podían faltar los grandes de la industria y los juegos de los que más se habló este año, entre ellos: Fable 2, Crysis, The Godfather, Company of Heroes, Spore y Assassin's Creed en lo que a PCs se refiere.
Sobre todo Will Wright que estuvo insoportable con su Spore. Ya lo sabemos Will, y queremos jugarlo, pero dedicate a terminarlo de una maldita vez, no a restregarnos por la cara lo divertido y grosso que va a ser cuando salga.
Y Richard "Lord British" Garriot -personalmente soy un maldito fanboy de este tipo-, ganador del premio a la trayectoria del año pasado, nos sorprendió con lo que se trae entre manos: Tabula Rasa, el cual a diferencia de su antecesor -Ultima Online-, está ambientando en un futuro lejano y los viajes interplanetarios. Fue bastante interesante el concepto que intenta introducir con las misiones que permiten que una gran variedad de jugadores de distintos niveles puedan colaborar entre sí para llevarlas a cabo, porque sin importar los niveles, habrá tareas adecuadas para todos. Es decir que básicamente lo que quiere lograr es que los jugadores colaboren entre sí y no se preocupen tanto por levelear. Además, si en UO teníamos la posibilidad de dejar de aprender una skill e ir quitándole puntos mientras aprendíamos otra, aquí cuando no sepamos qué seguir subiendo podremos crear un clon nuestro (backup) y si algo salió mal o no nos gustó, volvemos atrás usando nuestro clon, lo cual definitivamente eliminará la frustración de haber hecho mal un personaje que presentan otros juegos.





En cuanto a eventos, hubieron desde entregas de premios hasta concursos de diseño de juegos, y una exposición de arte sobre los videojuegos de 8-bits que más que nada fue un avance lo que se vería en el proximo "I'm 8-bit Show" además de un store que estuvo abierto en todo el evento y tenía cosas bastante interesantes, sobre todo libros.
En cuanto a premios, lo más destacable de este año fue que Shigeru Miyamoto se llevó el premio a la trayectoria. Y que Alexey Pajitnov -el creador de Tetris, para los que viven en una burbuja- obtuvo el premio del desafió del diseño, que este año invitó a tres desarrolladores -David Jaffe, que participo en God Of War y Harvey Smith, el ganador del mismo premio el año pasado- a que trataran de idear un concepto usando un tema especifico: Hilo y Aguja -el año pasado fue Premio Nobel de la Paz-. ¡Ah! El espectacular premio de este evento fue una aguja de coser dorada.



EL REGRESO

Vida Real, Buenos Aires, Oficinas Ultrasecretas de Gaming Factor, Despacho del Jefe de Redacción. Alejandro "Pepper" Parisi: Y bien, agente de nombre código "Spike", ¿eso fue todo lo que ocurrió? ¿Y por qué entregó el reporte tan tarde?
Darío "Spike" Sardella: Sí, hubo muchas más cosas, pero no entraban en el cuadernillo de anotaciones. Y entregué tarde porque el perro me comió el cuadernillo, tuve que disecarlo, sacárselo de adentro, esperar que se seque y....
"Pepper": Esta bien, cállate y conviértelo en una nota.
"Spike": Pero... Va a ser horrible.
"Pepper": Peor es nada.

WILL WRIGHT

POR Manuel Cajide Maidana

SIMLADRI

Amado por varios, odiado por algunos… Nunca falta el envidioso o incluso el simple ignorante, pero que el señor “Doble Uve Doble” ha cambiado el mundo de los videojuegos es indudable.

EN EL CEREBRO DEL NIÑO

Para empezar, este nene yanki de la ciudad de Atlanta no tuvo una crianza modelo precisamente. Asistió a una escuela enfocada a la creatividad y la experimentación, mientras extrañaba a su papi que murió apenas tenía nueve años. Luego abandonó la secundaría para retomarla cinco años más tarde y no terminó ninguna de las varias carreras que probó en la universidad, incluídas arquitectura e ingeniería mecánica. Según él porque se sentía decepcionado por el sistema educativo en general. Yo creo que por culpa de la escuela “Montessori” en la que había crecido, lo que se reflejó en su rebelde y codiciosa personalidad y creaciones.

HAY UN CREADOR NATO

Ya de pequeño se divertía jugando con sus bloques para armar, más tarde con cachivaches que encontraba. De grande no perdió ese hábito y frecuentaba tiendas de electrónica para conseguir piezas usadas para ensamblar en alguno de sus robots. Incluso cuando publicó su primer juego -“Raid on Bungeling Bay”, en 1984 para Commodore64- se dio cuenta que se divertía más con el editor de niveles que con el juego en sí. Entonces se le prendió la lamparita, fundó “Maxis” y empezó a trabajar en el primero de sus grandes éxitos: SimCity. Un juego único en su época, un simulador de alcalde vitalicio y autoritario, por decirlo de alguna forma (aunque claro que no lo vendió con ese slogan). El objetivo no era ganar un nivel o derrotar el próximo Boss, no podíamos perder o ganar (sospecho que porque Will era un pésimo perdedor), sino por el orgullo de tener una ciudad utópica y jugar hasta que se nos derritan los ojos.
Con este éxito Maxis quiso sacarle todo el jugo que pudiese… Y lo hizo. Además de una excelente segunda parte –y años después dos más, llegando a rumorearse que se está haciendo una quinta parte- creó un par de expansiones, y juegos similares a montón de mediana calidad (como SimTower, SimEarth y hasta SimAnt, donde se administraba una colonia de hormigas) o relacionados (como el patético SimCopter).
Pero a pesar de esto, no se puede negar que SimCity instaló un nuevo género en los videojuegos como son los Tycoon o simuladores económicos, y sirvió de inspiración para un sinnúmero de maravillosos bits entretenidos.





JUEGOLOGIA

DISEÑADOS POR WILL WRIGHT

Serie SimCity (No diseñó SimCity 4)
SimEarth
SimLife
SimCopter
SimAnt
Serie The Sims (No diseñó The Sims 2)
Spore (Aún no terminado)

CON PARTICIPACIÓN DE WILL WRIGTH

The Urbz: Sims in the City (2004)
SimCity 4 (2003)
The Sims Bustin' Out (2003)
The Sims: Makin' Magic (2003)
The Sims: Superstar (2003)
The Sims Online (2002)
The Sims: Unleashed (2002)
Seaman (2000)
SimCity 3000 Unlimited (2000)
SimCity 3000 (1999)
SimSafari (1998)
Marble Drop (1997)
SimIsle: Missions in the Rainforest (1995)
SimTower: The Vertical Empire (1995)
SimTown (1995)
SimCity Classic (1994)
Empire Deluxe Scenarios (1993)
SimCity 2000 (1993)
SimCity Enhanced CD-ROM (1993)
A-Train (1992)
SimLife (1992)
RoboSport (1991)
SimAnt: The Electronic Ant Colony (1991)
SimEarth: The Living Planet (1990)
SimCity (1989)
Raid on Bungeling Bay (1984)



QUE JUEGA CON MUÑECAS

Luego de unos años empezó a tejer la idea de un simulador de vida. Aunque originalmente era desde el punto de vista financiero del hogar (similar a SimCity), un amigo le sugirió que se enfoque en la calidad de vida de los individuos. Al principio costo llevar adelante el proyecto ya que los muchachos de arriba de la malvada EA (que había comprado Maxis en 1997) son alérgicos a las ideas nuevas y creativas. A pesar de ello en 2000 “The Sims” vio la luz y fue un éxito rotundo. La simple idea de tener uno (o varios) alter-egos conviviendo entre sí, con sus reacciones, deberes y necesidades humanas fue volcada en un producto de excelente calidad que cautivó a un público que normalmente no veía a los videojuegos como un tipo de entretenimiento tan adictivo. Paradójicamente, a la mayoría de los ya experimentados gamers les cuesta encontrarle la diversión a este juego.
De todas formas se convirtió en el videojuego más vendido de todos los tiempos, y cuando EA admitió su equivocación fue picado por el “dengre ladri”, haciendo siete expansiones, una versión exclusiva Online , una secuela con dos expansiones y contando (aunque la mayoría de regular calidad).

Y SE LA CREE COMO DARWIN

Ahora, con los cabecillas de EA confiando casi ciegamente en él, William está poniendo todo su esfuerzo en una nueva creación que promete mucho: Spore. Esta vez vamos a jugar un papel de Dios, dirigiendo la evolución de una especie desde que es un simple microorganismo unicelular hasta que logra salir del planeta a conquistar otros mundos; pasando por todos los puntos intermedios como la evolución biológica necesaria para la salida del mar a la tierra, la agrupación de tribus, la construcción de ciudades, etc. Si logra cumplir con todo esto como esperamos, tendremos un nuevo clásico en nuestras manos que sin duda traerá consigo una nueva avalancha de expansiones e imitaciones. Para más información, revisen Gaming-Factor Nro. 11.



¿LO QUEREMOS?

Cada uno tendrá su opinión de este supuesto genio del entretenimiento. Si bien su contribución a la humanidad es indiscutible, su codicia ha logrado que muchos de nosotros dudemos de sus buenas intenciones. Tendremos que esperar y ver.

Granado Espada

POR Gonzalo Lemme

ACCIÓN TRIPLICADA

Todo en este maravilloso MMORPG está creado para apuntar alto. Diseñadores de alto vuelo (de las primeras versiones de Ragnarok, antes de que el proyecto se tornara a RO2.0); música escrita por SoundTeMP (también de Ragnarok, aunque también del FlyFF); un ambiente único… Realmente la primera impresión es inmejorable.

Ni bien entramos en el juego, tenemos un tutorial fácil y educativo, sobre todo porque nos explica todo lo que vamos a necesitar durante nuestros primeros 20 niveles por lo menos. Lo primero que destacamos es que tenemos Stances y no Skills. Es decir, tenemos habilidades pero que sólo suben de nivel con el uso y no con mejoras en skill points, y un detalle menor: tenemos tres personajes principales intercambiables… Y lugar para hacer cuatro.

MCC (Multi Character Control) o Control Multi-personajes.

Lo primero que llama la atención es que tenemos tres personajes principales, y lo mejor de todo es que así se ve nuestro estilo de juego. Pero antes de seguir con el MCC vamos a hablar de los personajes… Hay dos unidades mágicas, más otra mágica pero de las consideradas de soporte; una unidad de rango, y una de melee. Entre las mágicas están los Elementalistas (uso de fuego, aire y hielo) y los Magos, que utilizan poderes mentales y elementales. Los de melee, son básicamente guerreros. La unidad de rango es un mosquetero, buen uso de espadas livianas y mejor uso de escopetas, armas de alto calibre, cañones, pistolas de mano, etc. Y por último, aunque siempre necesario, tenemos el Scout, es decir nuestro curador, pero con la habilidad de darnos más ataque o velocidad, lo que en los MMORPG se tiende a llamar un Buffer. Volviendo al MCC, tenemos un sistema de manejo



de cada uno (Teclas F1, para el personaje 1, F2 para el segundo y F3 para el tercero). Todos tienen su tarea clara mediante el modo de patrullaje (si alguien se acerca es atacado automáticamente), modo de detención (nadie hace nada, excepto el scout que va a curarnos), modo de recolección (todo lo que podemos agarrar del piso es recolectado automáticamente) y modo de asalto, el mejorcito: mientras caminamos matamos todo lo que podemos. La experiencia se reparte entre tres, por lo que es recomendable levelear de a dos, aunque se puede complicar.

RNPCs (Recruitable Non-Playing Characters)… Es decir:

Casi todo los personajes que no juegan (NPCs) tienen un propósito determinado en el juego; pocos tienen funciones extra o expandibles (Guild Wars es una de las excepciones). Aquí tenemos la opción de tener un duelo y cumplir una serie de quests para ganar una tarjeta, y con esta crear un personaje en nuestra barraca cuyo fin es ayudarnos.

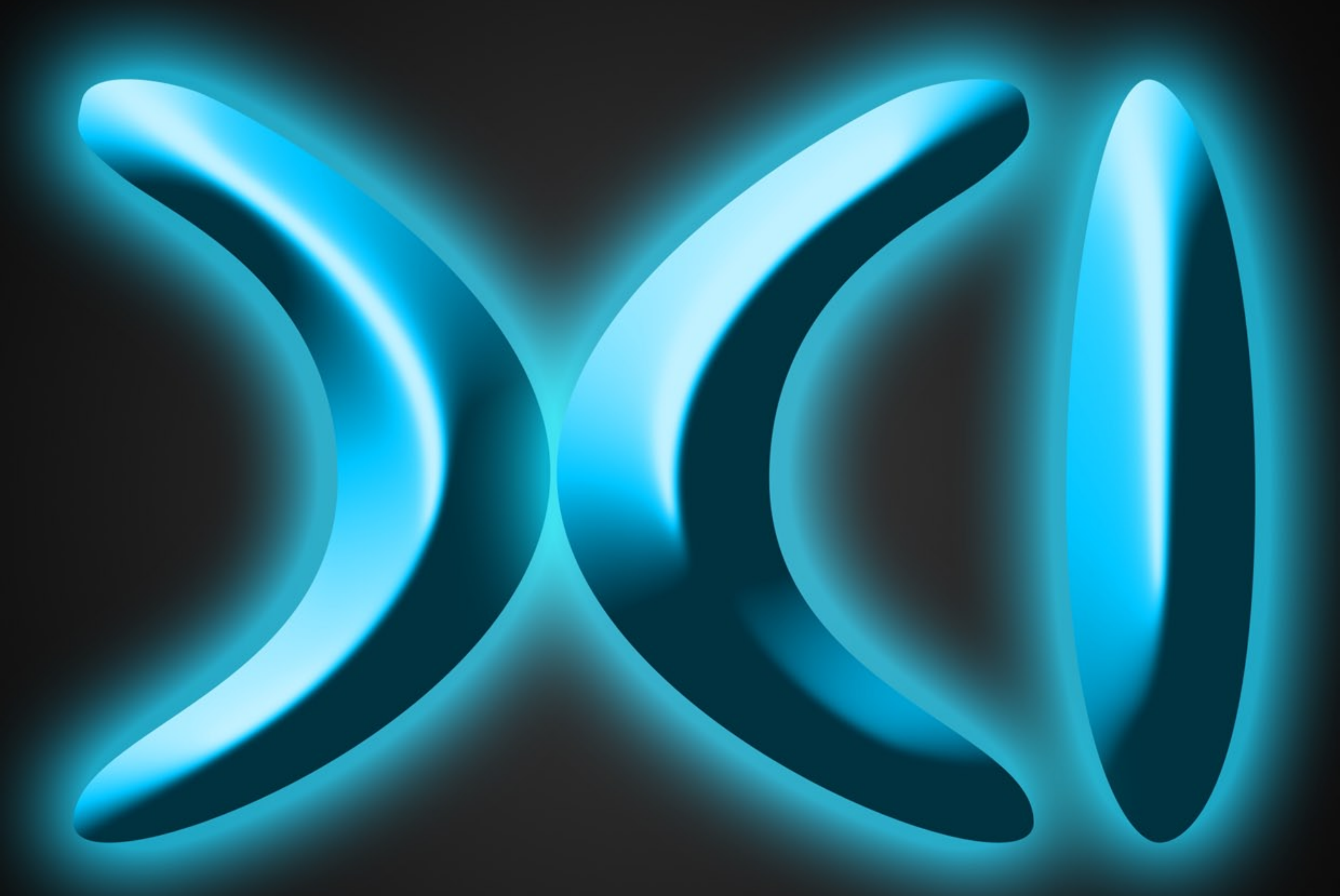
Pero teniendo RNPCs y nuestros personajes, cuatro slots para personajes es poco… Entonces se creó el método de barraca. En éstas se pueden almacenar (por un alto precio) hasta nueve personajes… Sigue siendo poco, así que es por esta razón que tenemos cuatro barracas, es decir 36 personajes para seleccionar.

Detalles antes de finalizar

El juego se encuentra totalmente en inglés pero en servidores de Singapur. Esto es malo ya que se podría a llegar a limitar la entrada del servidor para IPs de Singapur únicamente. En este servidor se ha anunciado (aunque no definitivamente) que será F2P (Free to play: Gratis para jugar). Se anunció también que USA tendrá una versión norteamericana distribuida por K2 Network (Mu Online, War Rock, Knight Online) con un nuevo nombre Sword of the New World: Granado Espada y, debido a la gran suma que han desembolsado, se espera que el juego sea pago, aunque nadie ha corroborado esto.

THIS SUMMER, VIN DIESEL IS...
MEGA MAN
SOUNDTRACK INCLUDES THE HOT NEW ANTHEM FROM [illegible] PLUS NEW TRACKS FROM DJ DESUE AND CRONITE
www.somethingawful.com

DOMINIO DIGITAL



ONCEAVO AÑO

Una cita semanal con la informática y la tecnología.